MUTANT CHRONICLES™

IMPERIAL™

DE FÖRDÖMDA KLANERNA

IMPERIAL™



KONSTRUKTION: MATT FORBECK
ÖVERSÄTTNING: HENRIK NILSSON
UTVECKLING: NILS GULLIKSSON, HENRIK STRANDBERG, MICHAEL STENMARK, MAGNUS SETER, JERKER SOJDELIUS, STEFAN THULIN, FREDRIK MALMBERG
REDIGERING: HENRIK STRANDBERG
FORMGIVNING: STEFAN THULIN, NILS GULLIKSSON
ORIGINAL: TOM OLSSON, MAGNUS NEDFORS-KORKEKEN; STEFAN THULIN
OMSLAG: PAUL BONNER
ILLUSTRATIONER: PETER BERGTING, PAUL BONNER, NILS GULLIKSSON, TONY BAGGE, NIKLAS BRANDT, STEFAN SUMONJA, LARS NORDBECK

Scan: Psybiorg
PDF: Jonas

FIGURER FRÅN HEARTBREAKER™
UTGIVES I SVERIGE AV:
ÄVENTYRSSPEL, BOX 4628, 116 91 STOCKHOLM

MUTANT CHRONICLES™

TID FÖR HJÄLTAR...

KAMPEN OM CITADELLET™



Klarar du och dina hjältemodiga Doomtroopers att förgöra den Mörka Legionen? *Kampen om Citadellet* är ett actionfyllt äventyrsspel för 3-5 deltagare från 12 år och uppåt.



HOBBYPRODUKTER

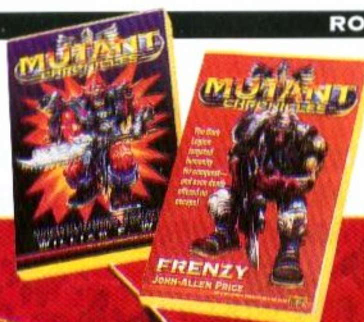
Ta upp kampen mot den Mörka Legionen med dessa produkter:

- *Mutant Chronicles rollspelet*
- *Brödraskapet kampanjbok*
- *Imperial kampanjbok*
- *Blood Berets – brädspel*
- *Fury of the Clansmen – brädspel*
- *Mutant Chronicles figurer*





ROMANER



Snart kan du även ta del av de fantastiska Mutant Chronicles-äventyren i bokform!

SNART KOMMER ÄVEN MUTANT CHRONICLES DATASPELET TILL SNES OCH SEGA MEGADRIVE!

Wolfbanes lätta kavalleri

De snabba och tungt beväpnade «Necromower™»-fordonen används av Wolfbanes lätta kavalleri för att snabbt kunna ge infanteriet direkt eldunderstöd var som helst på slagfältet. De används även som spaningsförband, men det mäktiga mullrandet från 220-hästarsdieseln gör att åtminstone Wolfbanes helst undviker det. I händelse av närstrid gör de avsitt-ning och drar Claymore-svärdet från hållaren ovanför ryggstödet. Den mäktiga ultra-Chargern på vänster sida kan finriktas med vänster hand, medan man styr fordonet med den högra. Gas och broms styrs med pedalerna.







Specialregler

En grupp ur Wolfbanes lätta kavalleri består av en Hedgehog Necromower och dess förare. Gruppen har tre handlingar per runda och får åtta steg per förflyttningshandling. Den kan inte ta emot extrahandlingar från andra gruppers Klanhövdingar, men den kan ta emot Kommandon från en Kommendör.

Necromowern får inte köra in i byggnader eller in i rutor med ståvärn.

En Rammning går till exakt som ett Skalpell-utfall, men Necromowern får flytta åtta steg innan attacken. Detta är den enda närstridsattack som Necromowern kan utföra. (En avsutten förare anfaller som en Klanhövding.)

Föraren kan kliva ur Necromowern genom att spendera en handling. Han flyttar och agerar då precis som en Klanhövding. Hans Claymore-svärd fungerar som ett Violatorsvärd.

Endast Necromower-förare kan köra Necromowern.

En övergiven Necromower kan anfallas, men försvarar då som vanligt.

Om en Necromower-förare elimineras, förstörs även Necromowern.

Wolfbanes lätta kavalleri



Wolfbanes lätta kavalleri	Rustning	Närstrid	Eldstrid	Särskild förmåga
Hedgehog Necromower				8 steg/förflyttningshandling
Avsutten förare			—	ingen

(En avsutten förare har samma förflyttning, handlingar och bonusar som en vanlig Klanhövding)

Förflyttning		Handlingar		Handlingar	
Öppen terräng	1	Förflyttning	1	Full Auto	3
Djungle	6	Närstridsattack	1	Omladdning	1
Kullar	4	Eldstridsattack	1	Rammning	3
Gå upp på kulle	+4	Eldskur	2	Klättra i / ur	
Gå över ruinvägg	+1	Mejning	2	Necromowern	1

Bonusar på anfallsslaget
Närstridsattack mot figur i ståvärn
Eldskur
Full auto
Eldstridsattack från toppen av en kulle
Närstridsattack nedför toppen av en kulle
Rammning

Bonusar på rustningsslaget
Anfallen över en ruinvägg (när- & eldstrid)
I djungelruta (när- & eldstrid)
Attackerad med mejning
Uppe på kulle (när- & eldstrid)
Beskjuten uppifrån kulle

Slå 3 svarta tärningar efter varje eldskur, mejning och Full Auto-attack, för varje figur du beskjuter; om tre träffar = SLUT PÅ AMMO





Rams luftburna kavalleri

Piloterna i «Twin Barracuda™»-förbanden anses normalt vara självmordskandidater, men de som prövat på att flyga en sådan här tingest visar en helt annan förståelse: «Dom är spritt språngande galna». Specialförbandet Rams från klanen Loughton känns igen på baskermärket i emalj och rent guld, vilket av marktrupperna bärs på axelskydden på deras Mk. III-rustningar. Den vänstra joysticken används för grovmanövrering av farkosten, medan den högra är till för den finjustering som krävs för att rikta in de dubbla Southpawarna.



Specialregler

En grupp ur Loughton Rams luftburna kavalleri består av en Twin Barracuda och dess pilot. Gruppen har tre handlingar per runda och får sex steg per förflyttningshandling. Den kan inte ta emot extrahandlingar från andra gruppers Klanhövdingar, men den kan ta emot Kommandon från en Kommendör.

En flygande farkost eller varelse befinner sig alltid på en av tre nivåer: marknivå, trädtoppsnivå eller stridsnivå (högt uppe i luften). På marknivå gäller normala regler för Siktlinje. På trädtoppsnivå dras Siktlinjen som om man står uppe på en kulle. På stridsnivå har man Siktlinje till alla rutor på spelplanen (och tvärtom…).

Att stiga eller dyka en nivå tar alltid en handling. Ingen annan förflyttning kan göras under denna handling. Om man skall gå in i en ruta med kulle måste man först befinna sig på trädtopps– eller stridsnivå. Om man skall gå in i en ruta med ett stenblock måste man först befinna sig på stridsnivå. Twin Barracudan kan inte ta skydd i ett stävärn (betraktas som öppen terräng) eller en byggnad (betrakta som stenblock).

Barracudans dubbla Southpaws skjuter granater (normal skada: 4 svarta tärningar. Angränsande rutor tar 4 röda tärningar i skada och mål som befinner sig två rutor bort tar 4 vita tärningar i skada. Varje Southpaw-attack avfyrar en granat från varje Southpaw, och dessa kan skjutas mot samma ruta eller två olika rutor som inte ligger mer än tre rutor isär. Om du skjuter bägge mot samma ruta, gör bara ETT slag för träffbestämning och lägg till två tärningar för skada. Om du skjuter mot två olika rutor, slå separata slag för träffbestämning och skada.

Barracuda-piloter kan inte anfalla i närstrid, men de kan heller inte anfallas.

För att ladda om måste man vara på marknivå (eller på trädtoppsnivå och uppe på en kulle). Varje Southpaw laddas om separat. Man kan fortsätta skjuta med en Southpaw även om den andra har slut på ammunition.

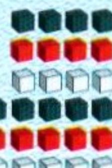
Rams luftburna kavalleri	Rustning	Närstrid	Eldstrid	Särskild förmåga
Twin Barracuda		— 	2 Southpaws	Flyga



Förflyttning Höjd	
Stridsnivå	1
Trädtoppsnivå	2
Marknivå	3

Southpaw Träffberäkning	
MED SIKTNING	
Marknivå	
Trädtoppsnivå	
Stridsnivå	
UTAN SIKTNING	
Marknivå	
Trädtoppsnivå	
Stridsnivå	

Handlingar	
Förflyttning	1
Attack utan siktning	1
Attack med siktning	2
Omladdning av en Southpaw	3
Stiga / dyka en nivå	1

Anfallstärningar	
Träffrutan (en granat)	
Angränsande rutor (en granat)	
2 rutor bort (en granat)	
Träffrutan (två granater)	
Angränsande rutor (två granater)	
2 rutor bort (två granater)	

Bonusar på rustningsslaget	
Stridsnivå	
Trädtoppsnivå	
På marknivå i djungel	
På trädtoppsnivå i djungel	

Slå 3 vita tärningar för varje Southpaw du har avfyrat efter varje attack; om tre träffar = den Southpawen har SLUT PÅ AMMO.

VID TIDEN för Klanernas entré på scenen hade de tre första megakorporationerna redan utforskat och erövrat merparten av vårt solsystem, och för modiga män och kvinnor återstod endast smärre områden att ta i besittning. Det mäktiga Capitol hade i sin ständiga strävan att fullfölja sin doktrin om expropriationsrätt utforskat och befolkat Mars' Freedom Lands. Det alltid så lojala Bauhaus hade skapat sitt imponerande imperium av kvalitet och effektivitet i de venusianska djunglerna. Mishima hade drivit ned sina bopålar i den svedda planeten närmast Solen — vart skulle Imperials folk ta vägen?

Imperials parlament visste att inom en relativt stabil ekonomi är ett företags enda tillväxtmöjlighet ständig expansion. De hade visserligen kommit med i det interplanetariska affärsspelet för sent för att komma över de allra bästa landområdena, men det finns alltid alternativ. Imperial var något av pionjärer i asteroidbältet, där de grundade några av mänsklighetens mest lönsamma kolonier. De skapade stora rikedomar ur de karga klippblocken och skapade bosättningar där få hade trott att människor någonsin skulle komma att leva.

Men detta var naturligtvis inte nog. I sin frustration över bristen på marknadsandelar på de inre planeterna beslutade Imperials ledare att man skulle koncentrera sig på att överta redan utvecklade områden. Man köpte ett antal mindre frilansföretag och tog upp dem i Imperial-familjen. Vanligtvis var rent affärsmässiga övertaganden nog för att införskaffa nyckelföretag, men om så krävdes tvekade Imperial aldrig att ta till sina väpnade styrkor för att tvinga motspänstiga företag att rätta in sig i ledet.

Till dess Imperial börjat anse väpnat övertagande legitimt hade sammandrabbningarna mellan megakorporationerna varit bittra men få. När väl Högvördigheten på allvar agerade enligt parlamentets nya policy kom striderna allt tätare men då de sprang ur profithunger snarare än vrede fördes de mycket mer civiliserat — på det sätt Imperial har för vana att strida.





Vi inom Brödraskapet såg potentialen i en så stark, plikttrogen och lojal organisation som Imperial och vi värvade många bröder ur dess led. Bandet mellan vår heliga kamp och deras har vuxit sig starkare genom åren, och det är endast det trogna Bauhaus som kan mäta sig med dem i sin lojalitet med vårt öde som mänsklighetens frälsare. Få är mer hårdnackade i kampen för att hålla tillbaka och utradera det Stora Mörkrets skaror — kanske står anledningen till detta att finna i deras största skam.

I sin nyfikenhet och jakt på nya områden att utveckla och exploatera gav sig Imperial i de urgamla Conquistadorernas anda ut mot vårt solsystems ytterområde. Det de fann skulle komma att för evigt färga mänsklighetens vardag och befläcka oss med Mörkrets högst påtagliga närvaro i vår värld. Imperials modiga män och kvinnor var beredda att lämna sin födelses solsystem, de skapelsens gölar ur vilka deras förfäder kravlade i den grå urtiden.

Då de sträckte sig utom räckhåll för vår sol — all vår krafts källa och det enda som stått emellan oss och evigt mörker eller snarare icke-liv — väckte Imperial det som aldrig skulle ha väckts. Innan de hann inleda sin färd mot avlägsna stjärnor och jungfruliga marker att upptäcka och utforska snubblade Imperial över den legendariska tionde planeten.



När de första enheterna ur Imperials Specialstyrkor landade på den sfär av sten och ondska vi kommit att kalla Nero anade de inte vad som väntade dem, vad som slumrade under dess yta. Deras kraftiga sensorer avslöjade att något begravts djupt ned under planetens istäcke, och nyfikna på hur och varför något sänkts ned så djupt i en uppenbart obeboelig planet borrade de sig nedåt. Till mänsklighetens stora olycka hade de fått kontakt.

Vilka som sänkt objektet så djupt ned i planetens steniga hjärta är okänt, men anledningen torde inte vara svårfunnen. När den förste Imperialsoldaten vidrörde objektet med sin behandskade hand — till hans släkts stora lycka är hans namn för evigt glömt — slets portarna som hållit tillbaka Mörkrets Själ och dess tjänare sönder. Den evigt förbannade Mörka Legionens vidriga styrkor stormade fram, ivriga att besegra ett folk som med knapp nöd kunde se sitt eget mörker i ansiktet och var än mindre kapabla att besegra det. När soldaten vidrörde objektet lösspläpptes det Stora Mörkret, det som en gång fängslats av ett okänt folk.

AVVÄRJANDETS FÖRSTA INSEGEL HADE BRUTITS.

Det tycks inte mer än rätt att de som lössläppte odjuren var de första att känna deras vrede. Imperial-kolonin på Pluto utplånades sex dagar efter Uppvaknandet, andra Imperialutposter i området for lika illa. Vid slutet av det första året stod inte en enda människa att finna på de yttre planeterna. Pluto övermannades nästan omedelbart och Neptunus stod inte långt efter. Förlusten av dessa planeter var överkomlig eftersom de var glest befolkade, men alla de döda och lemlästade männen och kvinnorna — och barnen...



Sporrade av såväl sin skam som det överväldigande hotet från den Mörka Legionen inledde Imperials Högvördighet — med stöd av parlamentets helt eniga båda hus — ett nära samarbete med de enda som visste hur att bekämpa Mörkret: det eviga Brödraskapet. Så svetsades det sorgehöljda Imperial och Kardinalens renande eld samman. Banden har vuxit sig allt starkare genom åren, och har sålunda också styrkt trupperna i deras kamp mot den Mörka Legionens hotande ondska.



Under själva den långa och mörka natt då Avvärjandets Insegel bröts hemsöktes Kardinalen av visioner av det fruktansvärda misstag som höll på att begås. Han såg vad Imperial ovetande höll på att väcka, och han visste vad som måste göras. Den Mörka Aposteln Ilian kom till honom i drömmen, och berättade skrattande hur Mörkret snart skulle skölja över den hjälplösa mänskligheten. Som alltid stark i sin tro genmälde Kardinalen att hans folk inte var så hjälplöst som Mörkrets Själ trodde. Mänskligheten skulle bjuda Mörkret motstånd så länge minsta barn ännu kunde dra ett sista andetag.





Sedan denna ödesdigra natt har Imperial gjort vad de kunnat för att hålla Kardinalens stolta löfte. De har överkommit många hinder, varav somliga uppstått inom korporationen. Generationer efter det att den Mörka Legionen först sköljde fram över Neros istäckta yta har många av Imperials klaner glömt sin del i korporationens eviga skam. Istället för att ansluta sig till sina bröder såväl inom megakorporationen som det heliga Brödraskapet har de vänt sin kraft till att skaffa sig makt över övriga klaner.

Det var vid denna tid, under Kardinal Durand den Galnes oförglömliga styre, som Kingsfield-klanen gjorde sitt desperata utspel i ett försök att kapa åt sig Högvördigheten och makten över Imperial. Samtidigt som den Mörka Legionen stod vid deras dörr kastades Imperials folk, dess stolta klaner som sedan århundraden inte upplevt fred, in i ett bittert inbördeskrig.

Denna konflikt, som senare gavs det passande namnet den Bittra Fejden, ställde kusin mot kusin i ett politiskt, ekonomiskt och slutligen militärt kaos som vred Imperials klocka åratal tillbaka. Trots att Bartholomew-klanen till sist vann slaget efter att nära nog ha utraderat klanen Kingsfield och erövrat dess tillgångar betalade man ett högt pris för segern. Bartholomew hade skuldsatt sig till ett antal allierade som alla stod bakom smärre nederlag för Kingsfield-klanen — vilken till sist gick under efter ett segdraget utnötningskrig — men Bartholomew hade samtidigt skapat sig fiender bland flera av de starkare klanerna.



Murdoch, MacGuire och flera av de mindre klanerna hyser bittraste agg till Bartholomew ännu i denna dag. Fastän det sägs att tiden läker alla sår utgör denna konflikt ett bevis på att detta slitna talesätt inte alltid är med verkligheten överensstämmande. Faktum är att denna fejd, denna Stora Förbittring, med tiden underblåsts av småaktigt handlande och synder begångna på båda sidor. Det en gång så enade och mäktiga Imperial framstår ännu som en av de mäktigare megakorporationerna, men de sönderslits av interna konflikter som på intet sätt tjänar dem väl.

Urgamla Imperial-legender hävdar att en ledare från äldre tider skall återfödas och stiga upp ur folkhavet för att en gång för alla ställa allt till rätta, ena klanerna och återge Imperial dess forna glans och ära. Huruvida dessa legender spår sant återstår ännu att se. Till dess fortsätter klanerna striden mot Mörkret, hindrade inte bara av interna stridigheter utan också av de fiender de skapat sig då de med vapen erövrat de andra megakorporationernas egendomar.

Många Kardinaler har vid ett flertal tillfällen uppmanat Hennes Högvördighet och parlamentet att bilägga sin futila stridigheter, vilka sannerligen bleknar i jämförelse med det krig den Mörka Legionen för mot mänskligheten. Förhoppningsvis kommer Imperials stolta klaner en dag att inse vilken styrka de kan ernå i enad kamp. När de väl gör det kommer en det Godas styrka att återfödas mäktigare än någonsin.

Utdrag ur den Åttonde Krönikan,
ristad på Fukido-katedralens väggar av Lucretii Marcellianus.



IMPERIALS HISTORIA

Megakorporationen Imperials historia är en berättelse fylld av äventyr och intriger. Trots att korporationens tjänstemannakår är mer än väl tilltagen fokuseras berättelserna om dess stolta förflutna på de ädla grupper eller individer som de facto gör jobbet. Trots att de ofta dras in i byråkratins kvarnar är det dessa män och kvinnor Imperial har att tacka för att de blivit en megakorp, liksom de utgör den kraft som gör det möjligt för megakorporationen att behålla sin nuvarande position.

Imperial har alltid karakteriserats av specialisering, och var klan täcker in sina egna områden. Så snart en klan etablerat sig som den främsta inom sitt område tappar de övriga snart intresset — det finns trots allt ingen anledning att kopiera någon inom samma korporation.

En klans specialisering avgör i flertalet fall vilket av parlamentets ministerier klanen kontrollerar. Klanen Dunsirn var ursprungligen ett pappersmasse-, förpacknings-, och distributionsföretag, och har därför ansvaret för Ministeriet för Formulär vilket ser till att den jättelika Imperial-byråkratin förses med den enorma pappersmängd den kräver för att fortsätta sitt långsamma malande. Även om klanen Dunsirn ansvarar för ytterligare ett dussin områden som kan förändras med åren, kommer de aldrig att släppa kontrollen över Imperials pappersprodukter.

Denna strategi gör Imperial extremt starkt i vissa hänseenden och fruktansvärt sårbart i andra. Å ena sidan förhindrar den att ett flertal klaner koncentrerar sina resurser på ett och samma område och därmed håller varandras vinster nere, men skulle å andra sidan den klan som specialiserat sig inom ett visst område plötsligen utraderas av en eller annan katastrof skulle Imperial (åtminstone tillfälligt) stå helt utan denna specialistkunskap.

Det var just detta som inträffade då klanen Gallagher utsläcktes i en av den Mörka Legionens överraskningsattacker. Gallagher var utsökta svärdssmeder vars produkter var eftertraktade i solsystemets samtliga hörn. När de dog, dog deras hantverkskunnande med dem eftersom det fanns ytterst få svärdssmeder inom de övriga klanerna.

Imperial tvingades tillgodose efterfrågan på svärd via företag utanför megakorporationen, företag vars hantverkskunnande var underlägset den nu utdöda klanen Gallagher. Priserna på redan smidda Gallagher-svärd sköt i höjden, och en tid var det omöjligt att få tag i ett sådant svärd för mindre än tio gånger ursprungspriset. Imperials svärdsmarknad har ännu inte återhämtat sig, även om klanen Murray på senare tid försökt fylla ut tomrummet.

Roten till denna unika arbetsfördelning står att finna i Imperials enkla ursprung. Korporationen grundades till en början som ett konsortium av mindre familjeföretag som slog sig samman i ett försök att utmana Capitol, Mishima och Bauhaus och bli den fjärde av de mäktiga megakorporationerna. Familjerna var medvetna om att de var och en för sig inte kunde hoppas på att någonsin bli mer än ett större frilansföretag, men att de om de slog sig samman kunde skapa något som var större än summan av delarna. Enade kunde intet stå i deras väg.



IMPERIALS GRUNDANDE

Idén till megakorporationen Imperial kom från Michael Murdoch, överhuvudet för klanen Murdoch. Denne var en magnetisk personlighet, och det var den utbredda beundran för, närmast dyrkande av, honom som kom att bli Imperials grundsten. Det var han som samlade de ursprungliga femtio korporationerna under en ledning, och det var också han som styrde den nygrundade megakorporationen som dess omåttligt populäre förste Högvördighet. Under hans ledning tycktes korporationen inte kunna begå några fel.

Till att börja med benämndes inte de enskilda korporationer Imperial består av som klaner. Detta kom först senare, då var korporation kom att ägas av en familj som styrde sitt lilla kungarike inom det större imperiet. Det stod efter hand klart att makten inom vart och ett av dessa kungariken med få undantag fördes vidare från föräldrarna till deras barn. Kingsfield var de första att uttryckligen benämna sig själva som en klan, men termen var så passande att den stannade i folks minnen, och övriga korporationer följde snart deras exempel.



IMPERIALS UTMÄRKELSER OCH MEDALJER

Inom Imperial finns tre sorters utmärkelser: titlar, militära dekorationer och civila förtjänsttecken.

TITLAR (HÖGVÖRDIGA FÖRLÄNINGAR)

Dessa ges de undersåtar som innehar vissa positioner inom Imperials administration och därmed tjänstgör direkt under Hennes Högvördighet. Titlarna förmedlas alltid av Högvördigheten själv och åtskiljs i tre distinkta nivåer: väpnarskap, riddarskap och klanvärdighet. Titlarna förlänas de som utfört särskilda handlingar som gagnat den Högvördiga familjen, och ges ofta till ministrar, diplomater, forskare och företagare, men även livvakter och tjänare har förlänats titlar — ju större tjänst, desto större belöning. Ingen har dock förlänats klanvärdighet sedan den Bittra Fejdens efterspel.

FÖRLÄNANDE AV VÄPNARSKAP

De som förlänas ett väpnarskap (squireship) har i tal och skrift rätt att titulera sig Namn, Esquire/Namn, Mistress i skrift eller Master Namn/Mistress Namn i tal. De får också skapa sig en enkel vapensköld utan motto eller familjevapen. Några formella ceremonier äger inte rum vid installerandet av en väpnare, utan Högvördigheten sänder helt enkelt den utnämnde ett dokument som deklarerar dennes nya titel. Vapensköldens kan visas på slipshållare, manschettknappar eller målade på rustningar (men då endast nedanför knät). Trots dessa begränsningar är förlänandet av väpnarskap en av de högsta hedersbetygelser en Imperial-medborgare kan få.

Megakorporationens stora beslutsfattande styrelse kallades parlamentet efter en urgammal regeringsform det ganska väl efterliknade. Imperials parlament uppdelas i två kamrar: Underkammaren och Överkammaren. Medlemskap till de respektive kamrarna erövras på skilda sätt, men deras uppgifter är i princip desamma: att fastställa megakorporationens policies.

Överkammaren består av män och kvinnor som utsetts av sina respektive klanöverhuvud. För närvarande finns det 62 klaner inom Imperial, och var och en av dessa har en plats i Överkammaren. Utnämningen varar så länge som den utnämnde har sin klans godkännande.

Även Underhuset består av en representant från var klan, men dessa Members of Parliament (MP:s) är valda representanter. Vem som helst som är anställd av en klan har rätt att delta i valet av representant, och därmed göra sin röst hörd i megakorporationens styrelse. Varje anställd har en röst oavsett storleken på sin aktieportfölj, något som gör Imperial till en av solsystemets mest demokratiska organisationer.

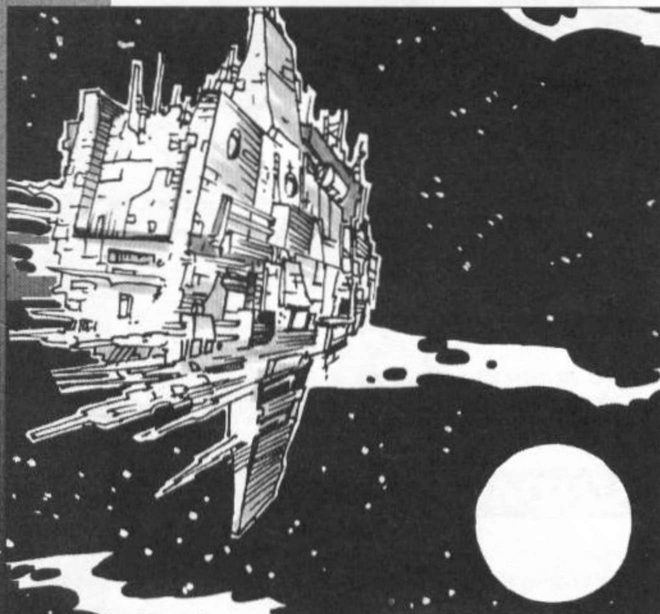
Fastän detta system i teorin borde resultera i ett rakt och rättvist styre som åtminstone delvis bygger på folkets vilja, är verkligheten sällan så enkel. De större klanerna har genom århundraden byggt upp stor ekonomisk och politisk makt, och har också viss kontroll över de mindre familjerna. De tre mäktigaste klanerna — Bartholomew, MacGuire och Murdoch — kontrollerar mer än hälften av platserna i parlamentets båda kamrar. Det bör också noteras att de MP:s som följer i de tre storas ledband tillhör de båda kamrarnas mäktigaste ledamöter, och att det är de som leder megakorporationens viktigaste ministerier och kommittéer.

Att ha ett visst mått av kontroll över ett antal parlamentsplatser är naturligtvis ytterst intressant, då parlamentet är Imperials huvudsakliga beslutsfattande organ. Högvördigheten utses dessutom av parlamentsledamöterna, som även om det inte är någon regel vanligen utnämner en medlem av endera kammaren. Sätet som Högvördighet behålls till dess antingen parlamentet eller Högvördigheten själv ställer kabinettsfråga och misslyckas att uppnå enkel majoritet i parlamentets båda kamrar.



DEN BITTRA FEJDEN

Imperial blomstrade i århundraden under klanen Murdochs välvilliga styre, men alla var inte nöjda med sin lott. Några klaner blev avundsjuka på Murdochs makt, och halvvägs igenom Kardinal Durand XI:s styre — även känd som den Galne på grund av sitt försök att under influens av den Mörka Symmetrin bränna ned Luna — underblåstes en revolt av klanen Kingsfield, Murdochs främsta



rivaler. Kingsfield omgav sig med många av de mäktigaste klanerna i ett försök att överta titeln och makten som Högvördighet.

Det stod redan från början klart att Murdoch kontrollerade alltför många parlamentsplatser för att kunna detroniseras med fredliga medel. Kingsfield inledde tillsammans med sina kompanjoner — varav den mest betydande var Bartholomew — en terrorkampanj avsedd att få över de Murdoch-lojala klanerna på sin sida. Lönnmord, bombningar, utpressning, fullskaliga väpnade attacker — ingenting var främmande för Kingsfield i dess desperata maktkamp. Den vidrighet fanns inte som de inte var beredda att begå.

Det blev ett långt och blodigt krig som varade i femton år. Många tusen dödades och åtminstone lika många skadades eller lemlästades. Till sist bytte Bartholomew sida i sin avsky inför de dåd Kingsfield var beredd att begå, och gjorde gemensam sak med de klaner som stod emot Kingsfield. Nära nog samtliga Kingsfields allierade övergav dem snart därefter.

Nigel Kingsfield, klanens överhuvud, svor att han och hans folk inte skulle ge upp under några som helst omständigheter. Han visste att straffet för det förräderi klanen Kingsfield begått inte kunde bli annat än döden, och att kapitulation därför var otänkbar. Kingsfield utkämpade en bitter sista strid i sitt klansäte och fort djupt inne i asteroidbältet, men kunde inte motstå ett samfällt anfall från så många.

Kingsfields säte, av sina grundare döpt till Camelot, jämnades nära nog med marken. Ett fåtal av de närvarande klanmedlemmarna överlevde anfallet, och de som gjorde det hängdes snart därefter för högförräderi. Endast ett fåtal medlemmar av familjen Kingsfield undkom slutstriden, mest nämnvärd av dessa unge Richard Kingsfield, Nigel Kingsfields barnbarn, som fördes i säkerhet av sin barnflicka strax efter det att Kingsfields förräderi avslöjats.

Richard Kingsfield avkomma lever än i denna dag, men denna familjs en gång så stora makt är nu mycket liten. Under den Bittra Fejdens efterspel fråntogs klanen merparten av sina tillgångar och nära nog hela sitt politiska inflytande. Kingsfield är fortfarande stolt över att vara en av de självständiga klaner som vägrar att erkänna lojalitet till någon annan, men många anser att detta främst är ett spel för gallerierna då ingen klan med minsta stolthet någonsin skulle sätta sin lit till dem igen.

Under slutstriden lyckades inte anti-Kingsfieldklanerna — nu ledda av den klan som dittills klarat sig bäst ur striderna, klanen Bartholomew — få ned den enda återstående klanen på knä.



Camelot var helt enkelt för väl befäst. Man beslutade sig då för att smula sönder asteroiden i ett massivt bombanfall, för att sedan följa upp med stormning i full skala.

När klanerna intog Camelot, utmejslat ur själva asteroidens berggrund till att likna en medeltida borg, fann de att huvudbyggnadens tak rasat in och dödat merparten av invånarna. Nigel Kingsfield och hans fem vuxna barn befanns vara bland de dödade. Klanen Kingsfield fortsatte striden utan sin ledare, men då de inte hade möjlighet att samordna sina insatser dukade de snart under inför de övriga klanerna.

Efter striderna genomsökte Imperials utredare Camelot i jakt på Nigel Kingsfields kropp. Man lyckades dock inte hitta minsta spår efter klanöverhuvudet eller hans barn eller ens deras rustningar. Trots detta märkligt spårlösa försvinnande avskrevs det hela med förklaringen att kropparna troligen begravts i en del av slottet som ännu inte hade genomsökts. Trots fortsatt sökande lyckades man dock aldrig hitta kropparna.

Detta gav kraft åt teorin att Kingsfields på något sätt varit inblandade i någon aspekt av den Mörka Symmetrin, antingen via någon av de Mörka Apostlarna eller genom själva Mörkrets Själ. Några av den tidens Bartholomew-medlemmar antydde att detta varit skälet till att de slutligen brutit med förrädarna, men ingen har någonsin uttryckligen angivit detta som skäl. Det är dock möjligt att Bartholomews, som just stod i begrepp att ta makten över Imperial för egen del, var ovilliga att beblanda sig med någon som fläckats av det Stora Mörkret.

Några sanningar i ärendet har dock aldrig helt sett dagens ljus. Camelot ligger numera övergivet och till större delen förstört. Rykten gör gällande att pirater av och till använder det som operationsbas, men ingen har någonsin gjort helhjärtade försök att bekräfta detta. Enligt vissa legender påstås också att förbipasserande skepp ska ha sett män och kvinnor i urgamla Imperial-rustningar patrullera länga Camelots söndriga murar, men ingen har någonsin lyckats fånga dessa figurer på film.

DEN STORA FÖRBITTRINGEN

Den Bittra Fejdens förgreningar gjorde sig påminda långt efter det att själva stridigheterna fått sitt blodiga slut. Klanen Bartholomew hade visserligen gått segrande ur kampen som den överlägset starkaste kvarvarande klanen, men de hade gjort sig till ovän med många då de till en början ställde sig på Kingsfields sida. Bland dessa fanns framförallt de två näst mäktigaste klanerna, de uppåtgående MacGuires och de forna regenterna, klanen Murdoch.

Till en början gick klanerna dock samman för att återskapa sitt forna imperium. Åren av inbördeskrig hade utsatt Imperial för stora skador, och inte bara av intern art. De hade förlorat en stor del av sina marknadsandelar till de övriga megakorporationerna, framförallt till Capitol som ivrigt lagt beslag på de Imperials marsianska områden de kunde komma över.

Faktum var att merparten av det Imperial övertagit och hållit med vapenmakt återgått till sina ursprungliga ägare under den Bittra Fejden. De mer företagsamma klanerna sålde tillbaka dessa tillgångar i inbördeskrigets början då de insåg att de inte dels kunde behålla så många vitt spridda områden och dels hoppas klara sig helskinnade genom ett inbördeskrig. Girigare klaner försökte klamra sig fast vid sina dyrköpta områden till dess de slets ifrån dem då deras uppmärksamhet var riktad åt ett annat håll.

Även om fruktansvärt många människoliv gick förlorade under den Bittra Fejden var den ekonomiska förlusten minst lika förödande för många av klanerna. Förenade endast av viljan att överleva i megakorporationernas hårda värld gick klanerna samman bakom den klan som skickligt stridit tillräckligt länge på båda sidor för att säkerställa sitt uppstigande till makten: klanen Bartholomew. Klanens överhuvud, Jasper Bartholomew, installerades som Högvördighet, och under hans ledning påbörjade Imperial sin mödosamma vandring mot ekonomisk stabilitet.

Medan megakorporationen läkte sina sår bilades den politiska maktkampen. Det var en hektisk och händelserik tid. Familjer och individer spelade ett högt spel om maktpositioner som skulle komma att behållas i århundraden, väl medvetna om att minsta snedsteg som lade ytterligare vanära till klanens namn inte skulle ses med blida ögon. Flera klaner suspenderades under omstruktureringen för brott mot andra klaner. Andra fråntogs helt sina medlemskap, även om förseelser som medförde detta straff var ytterst få.

Flertalet klaner rättade dock in sig i ledet bakom Bartholomew, som åtminstone tills vidare vunnit MacGuires och Murdochs motvilliga stöd. Detta var en tid då enskilda medlemmar av Imperial tvingades visa upp en enad front för utomstående: inte sedan megakorporationen grundades hade detta varit så fruktansvärt för Imperial, och Bartholomew utnyttjade situationen fullt ut.

Detta innebär dock inte att de klaner som nyss varit inbegripna i ett bittert inbördeskrig efter stridernas slut plötsligen anförtrodde varandra sina liv och ekonomiska styrka — snarare tvärtom. Misstron var till och med större än den någonsin varit under den Bittra Fejden, mestadels beroende på att de klaner som tidigare bekämpat varandra nu tvingades samarbeta. Det var ur denna ömsesidiga misstro och osäkerhet, sprungna ur inget mindre än femton års inbördeskrig, som den legendariska Imperial-byråkratin föddes.

För att lugna de otaliga och ofta varandra motstående farhågor klanerna luftade inför var fråga som togs upp i parlamentet, instiftade Jasper Bartholomew en otrolig mängd ministerier och underministerier. Denna enorma papperskvarn hade till uppgift att utreda, granska, debattera och omgranska varenda resolution, handling eller icke-handling som någonsin kom upp på Imperials dagordning. Visserligen innebar detta en förlamande mängd pappersarbete, men det hade också en lugnande effekt på de ständigt paranoida klanerna. När så många representanter från så många olika klaner arbetade med och kom med synpunkter på snart sagt vartenda ärende av någon som helst vikt, skulle eventuella intrigmakare stöta på så många hinder att de skulle få ytterst svårt att få något gjort.

Naturligtvis uppstod det problem trots detta — det tog bara längre tid för dem att komma i dagern, och än längre tid att få dem åtgärdade. Det var långt ifrån den perfekta lösningen på Imperials problem, men det var hur som helst en lösning. Även om lösningen sänkte Imperials arbetstempo gjorde den det åtminstone möjligt för megakorporationen att fortsätta arbetet. I den meningen, om än inte i någon annan, lyckades Jasper Bartholomew.

Skapandet av byråkratin fick dessutom som bieffekt att omställningen från krigsekonomi till fredlig dito gick något smidigare. Krigsveteraner, särskild sådana som handikappats på ett eller annat sätt, sögs i tusental upp av administrationen. Som mest var nära tjugo procent av Imperials befolkning på ett eller annat sätt anställda inom den administrativa apparaten. Jasper Bartholomew hade på egen hand lyckats skapa en helt ny socialklass bestående av tjänstemän.

När situationen lugnat sig och Imperials ekonomi till sist hade stabiliserats blev öppna politiska motsättningar och intriger åter-



FÖRLÄNANDE AV RIDDARSKAP

De som dubbas till riddare har i tal rätt att kalla sig Sir eller Dame Namn, och i skrift Namn R.I. respektive D.I. (Riddare av Imperial/Dam av Imperial). Dubbandet till riddare äger rum under ytterst pampiga ceremonier som hålls två gånger om året, en gång på Luna och en gång i Fukido. Det är sällan mer än ett dussin riddare dubbas åt gången.

Militärbefälhavare och hjältar, politiker, forskare, författare och i princip vem som helst kan förlänas ett ridderskap som erkänsla för det man uträttat under livet. Detta är den största ära en enskild Imperial-medborgare kan vederfaras.

Den som förlänats ett ridderskap har rätt till en egen vapensköld med ett motto och en hjälm som ovanför. Vapenskölden får behållas av riddarens närmaste familj under tre generationer samtidigt som det äldsta barnet av samma kön som riddaren har rätt till en vapnartitel. Vapenskölden visas ofta som blazermärke, men kan också förekomma på smycken. På rustningar får det endast förekomma nedanför höften.

FÖRLÄNANDE AV KLANVÄRDIGHET

Att få sin familj upphöjd till klanvärdighet är naturligtvis den största en Imperial-medborgare kan vederfaras, men trots att möjligheten rent juridiskt existerar grundas inga nya klaner — de redan befintliga klanerna tillåter det helt enkelt inte.

För den nya klanens överhuvud sätts inga begränsningar vad gäller utformandet eller visandet av vapenskölden. Som medlem av klanens kärnfamilj kallas man Lord eller Lady, medan klanens överhuvud kallas hertig, greve, baron, hövding eller vad Högvördigheten nu angav när klanen grundades. I rent juridiskt hänseende kan medlemskap av en klan endast ärvas av män, men hedersmedlemskap utfärdas ofta till nära släktingar inom andra klaner.

(Dekorationer och förtjänsttecken återfinnes i kapitlet «Bosättningarna».)



gen vardagsmat. När Imperial nu än en gång stod starka och mer än kapabla att mäta sig i konkurrensen med Capitol, Mishima, Bauhaus och nykomlingen Cybertronic, hade klanerna återigen möjlighet att motarbeta varandra istället för att samarbeta. Det var så Den stora förbittringen kom till liv.

Tack vare Imperial-byråkratin kunde klanerna sjösätta nya intriger och planer på hur de skulle kunna avancera på sina motståndarklaners bekostnad — trygga i förvissningen att korporationen skulle fortsätta utvecklas oberörd av allt utom ännu en Bitter Fejd. Urgamla rivaliteter som legat begravda sedan mer än ett århundrade kom plötsligt till liv då klanerna med förnyad kraft återupptog sitt intrikata rävspel.

Tjogtals oförrätter, såväl verkliga som inbillade, steg upp ur sina sedan länge orörda gravar. Det huvudsakliga målet för Den stora förbittringen var den klan som övergett merparten av Imperial under den Bittra Fejden endast för att återvända i tid för att komma med på den vinnande sidan — Bartholomew. Dessutom hade klanen Bartholomew som den mäktigaste kvarvarande klanen inom megakorporationen inte bara skaffat sig ett antal fiender genom åren — de var också föremål för de mindre bemedlade klanernas bittra avundsjuka.

MacGuire och Murdoch, Imperials andra och tredje mäktigaste klaner, är Bartholomews främsta rivaler, då det ligger mer bakom rivaliteten än vanlig ekonomisk konkurrens. Klanen Murdoch håller Bartholomew ansvarig för deras maktförlust efter den Bittra Fejden. De menar att om Bartholomew inte hade ställt sig på Kingsfields sida i Fejdens inledningsskede, hade förrädarklanen aldrig vågat eskalera det hela till väpnad konflikt. I detta ligger förmodligen mer än ett korn av sanning.

Klanen MacGuires motvilja mot Bartholomew härrör ur de vidrigheter Bartholomew begick mot dem under sin tid på Kingsfields sida under den Bittra Fejden. I stridigheternas inledningsskede lönnmördades Cassandra MacGuire, klanens matriark, då hon besökte en pantomimteater. En bomb, utplacerad av klanen Bartholomew, utlöstes då den åldriga Lady MacGuire steg in i sin väntande limousin utanför Lunas berömda Gloucester Theater. Ett tiotal oskyldiga barn omkom också i explosionen.



Till dess detta inträffade hade MacGuire lyckats hålla sig utanför konflikten, men stod nu plötsligt i stridens hetta med en ohämnad klanmoder i sina armar. Till en början pekade indicierna ut klanen Murdoch som den ansvariga, då den skulle ha placerat ut bilbomben som en varning till MacGuires att hålla sig utanför stridigheterna. Och visst var det sant att Murdoch befarat att den mäktiga MacGuire-klanen skulle förena sig med Kingsfield mot dem, vilket skulle vänt spelet till den regerande Högvördighetens klara nackdel — men det var inte Murdoch som låg bakom dådet.

Det tog MacGuire — assisterade av en opartisk grupp revisorer från Brödraskapet — en tid att insamla bevismaterial, men till slut kom sanningen fram. Det var Kingsfield som hade placerat ut bomben samtidigt som de hade försökt få det att se ut som om Murdoch var de skyldiga. Kingsfield hade hoppats kunna använda denna vidriga taktik till att «övertala» klanen MacGuire att ställa sig på deras sida i kampen mot Murdoch. Beväpnade med sanningen i ärendet övertygade Brödraskapets Revisorer den förut neutrala klanen att ställa sig på Högvördighetens sida för att sedan utkräva sin hämnd på Kingsfield.

Senare kom det fram att klanen Bartholomew hade haft ett finger med i utplacerandet av bomben. Samtidigt som MacGuire brann av lust att låta Bartholomew betala för sitt vidriga dåd, fann de sig plötsligen stå allierade med sin forna fiende mot ett än större hot mot Imperials fortlevnad — klanen Kingsfield. MacGuire beslutade sig för att det var långt mycket viktigare att krossa revolten och få ett slut på den Bittra Fejden — återbetalande av blodsskulder skulle det bli tid för senare.

Och nu har tiden till klanen Bartholomews olycka kommit. MacGuire och Murdoch vill, tillsammans med ett antal andra klaner, se Bartholomew gå under i rök och eld, och de arbetar på att förverkliga denna önskan.

Denna maktkamp går under benämningen Den stora förbittringen, och på ömse sidor om dess frontlinje ligger Imperials tre mäktigaste klaner: Murdoch, Bartholomew och MacGuire. Mer än hälften av de återstående klanerna stöder öppet någon av dessa tre, och de övriga klanernas lojalitet är — fastän de av rent politiska skäl inte uttalats öppet — vida känd.

På senare tid har fientligheterna lagt sig något, men de har på inget sätt bordlagts. Dagens konflikter avgörs med större sannolikhet i styrelserummen, ofta bak stängda dörrar, snarare än som en serie vilda eldstrider på Lunas gator. Skulle Murdoch eller MacGuire se minsta chans att störta Bartholomew skulle de dock kasta sig över den.

KORPORATIONEN IMPERIAL

Imperial är en unik megakorporation på så sätt att den är mer av ett konglomerat än en korporation. Varje klan fungerar på egen hand som en frilanskorporation, men tillsammans utgör dessa den kanske starkaste megakorporationen. Klanerna kommer från vitt skiftande bakgrunder och för till parlamentet med sig ett brett spektrum av talanger och förmågor.

Imperial har en trygg bas i det faktum att samtliga medlemsklaner har gått med på att rätta sig efter majoritetsviljan som den utfaller i parlamentet. Detta är hörnstenen i Imperials styrka. Utan denna överenskommelse skulle megakorporationen inte vara annat än en löst sammanhållen skara företettingar.

Hans Högvärdighet Michael Murdoch, den förste Högvördige Ledaren, uttryckte detta i sitt installationstal vid kröningen: «Styrkan är vår mångfald. Kraften är vår enighet.»

Trots att Imperials klaner har sina respektive intressen i snart sagt samtliga solsystemets ekonomiska hörn, samarbetar de som kollektiv för megakorporationens allmänna bästa. Detta innebär framförallt att underhålla relationerna till de övriga megakorporationerna, att sköta Imperials monolitiska byråkrati, att hålla stånd mot den Mörka Legionens styrkor och att öppna och förbättra nya expansionsområden, såväl fysiska som ekonomiska. Det sistnämnda — och då särskilt tillvägagångssättet — är det som särskiljer Imperial från de övriga megakorporationerna.

Sedan den förste Högvördighetens dagar har Imperial öppet omfattat policyn att väpnad erövring är ett legitimt medel för att förvärva egendomar och öppna marknader. Det säger sig självt att denna policy har gett Imperial en hel del problem med de övriga megakorporationerna. Faktum är att problemen är så stora att rykten gör gällande att Kartellen skapades inte bara för att koordinera striden mot den Mörka Legionen, utan också för att ge de övriga megakorporationerna ett forum i vilket de kunde lufta sin ilska mot Imperial.

Megakorporationen är förhållandevis fördomsfri i sina väpnade erövringar — det spelar dem ingen roll vilken av konkurrenternas egendom man erövrar. Imperials nära relation till Brödraskapet har på senaste tiden dock gjort det lättare för dem att välja angreppsmål. Megakorporationen delar Brödraskapets uttalade åsikt att Cybertronic är en ny manifestation av det Stora Mörkret, möjligen i form av en sjätte Mörk Apostel. Många företag och områden har anfallits och övertagits av Imperial i namn av att utradera Cybertronics mörka inflytande.

Imperials militärer har till och med använt detta som en ursäkt för att anfalla övriga megakorporationers egendomar, då man påstått att dessa i hemlighet infiltrerats av Cybertronics agenter. Ibland är detta faktiskt sant, men oftast är det det inte, och detta sakernas tillstånd är troligen solsystemets sämst bevarade hemlighet.

Somliga Imperial-tjänstemän har i privata sammanhang uttryckt olust inför sitt företags militära aggressioner, men ingen har någonsin bett om ursäkt för dem. Imperial vet att de måste fokusera benhårt på expansion om de ska överleva i ett ekonomiskt system där merparten av de bästa områdena redan är tagna. Därför slog man också in på ett nytt spår när man koloniserade asteroidbältet och de yttre planeterna, men eftersom dessa områden är ytterst glest befolkade har koloniseringarna misslyckats vad gäller att skapa nya marknader. Därför har Imperial tvingats vända sig inåt och «kolonisera» andras egendomar.

När Imperial erövrat någon annan megakorporations egendom hamnar det genast på löpsedlar och i extrasändningar — inte bara från offrets indignerade svartmålningar av blodtörstiga Baskrar, utan också från Imperials stolt utbasunerade segerbudskap. Detta är dock inte alltid fallet.

Fastän de större operationerna ges mycket stor publicitet ser Imperial gärna att de får sköta saker och ting i tysthet. Faktum är att man ofta använder uppståndelsen över en incident



som täckmantel för en operation som kanske inte riktigt tål en närmare granskning. När man hör att Imperials högra arm med mod i barm gjort ännu en erövring kan man därför vara ganska säker på att dess vänstra arm — vanligtvis i form av ISC-5 — genomfört en något känsligare operation.

Imperial drar sig inte heller för att ge sig på mindre frilansföretag. Oftast är dessa för små för att erbjuda något egentligt motstånd, varvid parlamentet eller någon av klanerna helt enkelt erbjuder sig att köpa egendomen ifråga till ett högst godtagbart pris. Det sägs att ISC förr i tiden fått i uppdrag att övertyga motspänstiga ägare om det förnuftiga i att sälja, men sedan Yarden avslöjade Arnold-affären har ingen någonsin lyckats bevisa något sådant. I och med Arnold-affären kom det dock fram att Morgan-klanen låtit ISC-5 pressa ägaren till Cimmerian Bindery att sälja. Vad Morgan-klanen inte visste var dock att



KLANMÄNNENS BLOD OCH ÄRA

Kommendören och överhövdingen i Wolfbanes Sean Gallagher var utmattad. På vägen till Alakhais citadell hade han och hans män tvingats hugga, meja och bränna sig fram genom Nekromutanter, Centurioner, och Odöda Legionärer i en till synes oändlig ström. Trots detta hade de lyckats krossa allt motstånd nästan helt utan egna förluster eller skador — sånär som på Michaels som drogs ned och försvann i det fradgande hav av onda kreatur de huggit sig fram igenom.

Sean torkade den ruttnande vätska som runnit genom fiendernas vener ur ansiktet och vände sig om för att se till de tre kvarvarande männen, de modiga få som följt honom ända hit. «Vackre» James Keegan glodde mörkt tillbaka på honom med en grimas som förvred hans perfekta anletsdrag — han var ivrig att komma vidare, och gjorde ingen hemlighet av det heller.

Unge Rowan O'Neill såg lite skakad ut. Han hade känt Michaels sedan de började på MacGuires träningsläger tillsammans. Sean trodde dock att han kunde räkna med Rowan — han hade för övrigt inget större val. Det var de fyra mot Alakhais horder.

Gråhårige Liam Greywolf morrade som sin familjs namne och spottade blod på marken. «Nå, Gallagher», brummade han genom sitt blodnedstänkta skägg med en galen glimt i sina krigsmålade ögon och gjorde en menande gest med sin Mega-charger, «vad i Neros namn väntar vi på?»

Sean såg upp förbi New Boccas ruiner mot citadellets sinnessjuka arkitektur som sköt upp genom Venus' jord och vidare upp mot den stormiga himlen. Blixtar for väsande över skyn. Snart skulle regnet störta ned över dem.

Som svar på Greywolfs fråga störtade en skvadron Odöda Legionärer ledda av en jättelik Centurion uppför kullen männen nyss erövrat. De stumma



Legionärernas anfall ackompanjerades endast av det nervpåfrestande gnisslet från deras illasittande och omaka rustningsdelar och metallklangen från deras vapen.

Sean log bistert mot sina män. Oavsett vad han försökte intala sig själv när han stod omgiven av vänner vid en värmande brasa på en Imperialpub så var det detta som gällde. Det var detta han levde för. «Ingenting alls, vän Liam. Ingenting alls.»

Så gav han upp ett vilt stridstjut och kastade sig mot fienden med den anrika Claymore som följt släkten Gallagher genom århundraden. Greywolf lade ut en matta av understödseld genom vilken inte ens odöda kunde gå. Keegan och O'Neill var andetaget efter sin befälhavare, och deras kallnande Aggressors började återigen anta sin normala och glödheta temperatur.

Svärmen Odöda Legionärer förstärktes plötsligen av en våg Nekromutanter, och det Stora Mörkrets horder svepte framåt. Så var striden i full gång. Med blixtrande Claymore som lie högg Sean upp ett brett spår i den svarta köttåkern. Rowan och Vackre James stod lugnt kvar och skapade med korta och välriktade kulkärvar växande likhögar på ömse sidor om sig. Greywolf slog helt enkelt om Mega-chargern på full auto och mejade vilt skrattande ned hela anfallsvågor åt gången.

Gallagher grinade bistert för sig själv när han såg våg efter våg av skräckvarelser strömma in på New Boccas torg. Han insåg att de var för många och att detta förmodligen skulle bli hans sista strid. Men vilket sätt att dö, tänkte han. Vilket härligt sätt att dö.

Cimmerian Bindery var fullt av Kättare som förutom vardagliga tryckeri- och bokbinderiuppdrag också gjorde en bok känd som Mörkrets Bok, en hånfull spegling av Brödraskapets Codex Cardinalis. När det hela kommit i dagen fanns viss bevisning som antydde att Morgan-klanen hade känt till företagets anknytning till Mörkret, men i förhör hållna i ett särskilt parlamentsutskott frikändes samtliga klanmedlemmar.

Det som håller Imperials ekonomi på fötter — förutom dess ständiga strävan att utöka sitt imperium — är dess blomstrande militärindustriella komplex. Detta passar också som hand i handske med megakorporationens policy vad gäller väpnad erövring, eftersom Imperials väpnade styrkor ständigt är i behov av mer och bättre utrustning. Detta nära nog omättliga behov utgör därmed en god marknad för det militärindustriella komplexet.

Det hela resulterar i ett cirkelresonemang, där det uttalade behovet av en ständigt växande ekonomi utgör grunden till behovet av expansion och kolonisering, vilket i sin tur skapar en enorm efterfrågan på krigsmateriel. Eftersom en stor del av arbetstillfällena inom Imperial ligger antingen inom det militärindustriella komplexet, eller inom företag som till stor del är beroende av detta för sin orderingång, hålls Imperials medborgare sysselsatta — vilket naturligtvis gör korporationens medlemsklaner nöjda.

Den enda större nackdelen är den att Imperial i princip är i behov av ett ständigt krigstillstånd, eftersom det annars inte skulle skapas någon efterfrågan på krigsmateriel. Det militärindustriella komplexet skulle därmed gå under — tillsammans med hela Imperials ekonomiska system. Naturligtvis är det teoretiskt möjligt att styra om megakorporationens ekonomiska system till en fredsekonomi, men eftersom det inte är någon brist på motståndare att gå i strid mot — vare sig det gäller ett Mishima-företag eller ett landområde den Mörka Legionen vill åt — är det ingen som oroar sig.

IMPERIALS FOLK

Imperials medborgare, eller «Imperials» är ett ytterst stolt och kunnigt folk. En av de största komplimanger som kan ges en Imperialmedborgare är att denne är «kompetent». Olyckligtvis kan denna term inte appliceras på samtliga medborgare — särskilt inte de som är verksamma inom megakorporationens enorma byråkrati.

«Imperials» lägger mycket stor vikt vid sina klaner. Man kan ostraffat tala nära nog hur illa som helst om megakorporationen, men man bör akta sig för att säga något ofördelaktigt om en av dess klaner. Inom klanerna tolereras naturligtvis en mängd åsikter och klagomål, men en utanförstående tillåts aldrig ta del i detta. «Imperials» tvekar inte ett ögonblick att om så krävs försvara sin klan med livet som insats.

Detta hör förmodligen samman med det faktum att de flesta fortfarande känner sig mer som medlemmar av sina respektive klaner än som medlemmar av Imperial i sin helhet. Visserligen är man mycket stolt över det klanerna tillsammans lyckats åstadkomma under Imperials fana, men när det kommer till kritan ligger de flestas lojalitet hos sin klan. Klanernas ledare erkänner likafullt vikten av parlamentets fortsatta existens och rättar sig efter de beslut som där fattas oavsett de egna medlemmarnas personliga uppfattningar.

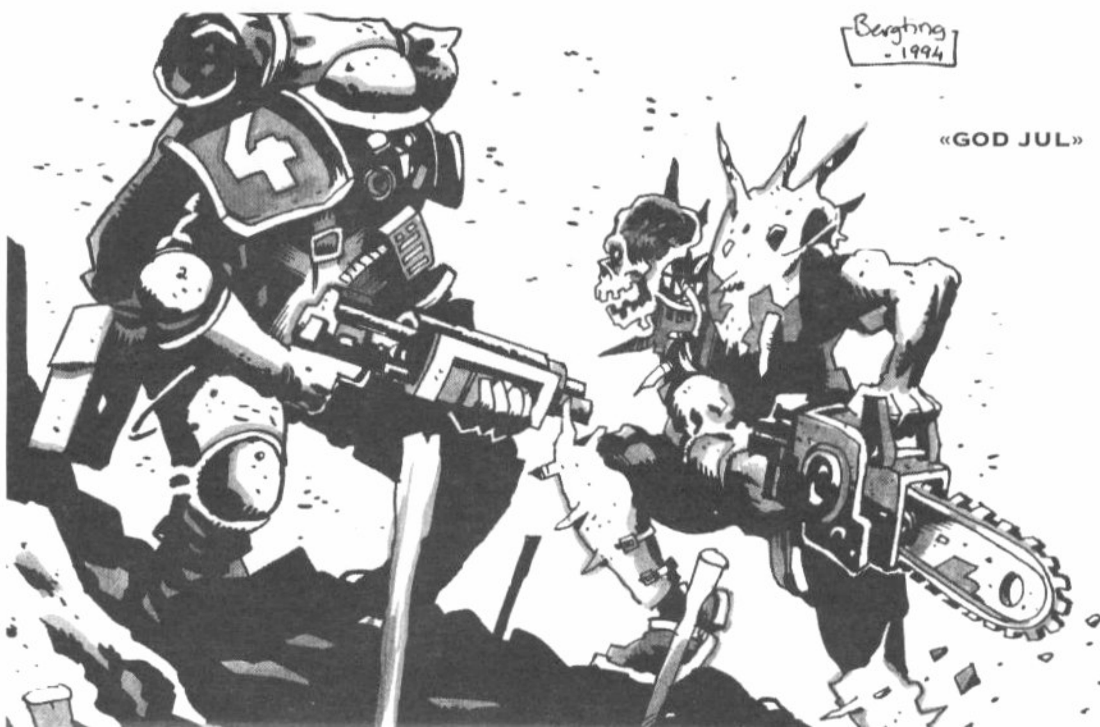
En anledning till att «Imperials» håller sin klan framför megakorporationen kan vara det faktum att det är just klanen han eller hon möter i vardagslivet. Samarbete klanerna emellan sköts vanligen endast i parlamentet. Av och till kan klaner samarbeta mot ett gemensamt mål, men detta kan snarast betraktas som undantaget som bekräftar regeln. Uppdelningen i klaner är så markerad att till och med merparten av Imperials väpnade styrkor är uppdelade på samma sätt.

Flertalet elitförband styrs dock av Imperials regering, och består av soldater från snart sagt samtliga klaner. Detta har två skäl. För det första vill man undvika tal om att någon klans soldater behandlas eller utrustas bättre än de övrigas — i försvarets specialstyrkor representeras och behandlas alla jämlikt. För det andra vill man undvika att någon klan lyckas bli en militär supermakt på egen hand, eftersom övriga och mindre befästa klaner skulle se denna megaklan som ett hot såväl mot sin egen som själva megakorporationens existens.

Specialstyrkornas medlemmar har en särskild plats i Imperialfolkets hjärtan. De är megakorporationens hjältar och är, tillsammans med högadelns medlemmar, de förebilder vanligt folk ser upp till med en respekt som gränsar till dyrkan. Specialstyrkorna är nästan i högre grad än parlamentet det kitt som håller Imperial samman och gör det till något mer än ett vanligt konglomerat. Det osjälviska samarbetet mellan män och kvinnor sprungna ur skilda bakgrunder är en källa till inspiration för samtliga «Imperials», från enklaste arbetare ända upp till Hennes Högvördighet.

Att bli medlem av specialstyrkorna är vart och vartannat barns dröm inför framtiden. Det är en ärofull och respekterad position, och till skillnad från adeln där födseln är enda inträdet, har vem som helst möjlighet att komma med. Medlemmar med arbetarklassbakgrund finner sig plötsligen stå skuldra vid skuldra med folk födda till deras överhuvuden. I specialstyrkorna spelar det ingen roll vad ens föräldrar heter — här är kompetens det enda som räknas.

De långrandiga talen om behovet av en enad megakorporation kan man helt enkelt glömma. Det var visserligen detta behov som en gång fick klanerna att gå samman, men det var för länge sedan. Det är stoltheten över specialstyrkorna och de förhoppningar som kretsar kring dem som förenar Imperials folk i vardagen. Det är dessa ting som gör megakorporationen till ett samhälle.



«GOD JUL»



HUR DU SKAPAR EN IMPERIAL PERSON

I Grundreglerna ges en mängd olika bakgrunder en spelare kan använda för att skapa frilansande rollpersoner. Dessa räcker säkerligen för de som inte har turen att tillhöra Hennes Högvördighets undersåtar, men för dig som har födslorätten, turen eller viljan att bli en del av Imperial har denna metod för skapande av rollpersoner brister. Följande regler presenteras för dig som vill bli en del av den ärorika och imperiebyggande megakorporationen Imperial.

Använd reglerna nedan för att skapa och utveckla nya Imperial-rollpersoner. Spelarna bör egentligen inte tillåtas använda Grundreglerna — och borde inte heller vilja göra det — eftersom nedanstående regler skapats särskilt för Imperial. Med dessa regler skapas därför färgstarkare och mer intressanta Imperial-rollpersoner. Naturligtvis bör redan skapade rollpersoner behållas som de är, men spelarna och spelledaren bör kanske använda dessa regler till att vidareutveckla och fördjupa rollpersonens bakgrund.

Att skapa en Imperial-rollperson är i princip detsamma som att skapa en vanlig Grundregel-figur. Det finns dock några stora skillnader, varav den viktigaste är att du allra först måste bestämma vilken klan, och vilken familj inom denna, du vill tillhöra. Den andra stora skillnaden är att du bestämmer dina grundegenskaper beroende på vem du faktiskt är. Det finns ytterligare några mindre skillnader, men de förklaras på vägen.

IMPERIALS ARV

Imperials samtliga medlemmar, från yngsta nyfödda barn till äldsta gubbe, måste tillhöra en klan. En persons ursprung säger mer om personen än någonting annat, åtminstone anser man så inom Imperial. Innan du gör någonting annat måste du alltså bestämma vilken klan du tillhör, eller med andra ord, vilket arv du har.

Man kan bli Imperial-undersåte endast på två sätt, varav det första naturligtvis är att födas till det. Nästan alla legendariska Imperialhjältar har fötts inom megakorporationen. Ära och berömmelse tillkommer sällan utsocknes.

Det andra sättet att bli medlem av Imperial är att hyras in. Samtidigt som Imperial lägger stor vikt vid familjens och därmed personens namn inser man att alla måste börja någonstans. Man hyr gärna in specialister med färdigheter infödda klanmedlemmar saknar, men dessa inhyrda kan aldrig åtnjuta fördelarna med ett Imperial-medborgarskap fullt ut.

I spelsammanhang är dock dessa män och kvinnor frilansare som hyrts in av en klan, och därför lämnas de här åt sidan. Den som vill spela en sådan rollperson kan helt enkelt skapa den med hjälp av Grundreglerna, för att sedan tillsammans med spelledaren se vilka klaner som kan vara intresserade av hyra in någon med dessa färdigheter. Den som vill spela en Imperialmedborgare bör däremot läsa vidare.

Läs igenom klanbeskrivningarna nedan, och välj sedan ut en av dem som din klan. Låt tärningen avgöra om valet är svårt — använd tabellen nedan. Om spelledaren så vill kan alla som vill spela Imperial-rollpersoner tvingas slå mot denna tabell, vilket lägger ytterligare en slumpfaktor till spelet och förhindrar att spelarna alltid väljer att tillhöra någon av de mäktigare klanerna.

När du valt klan slår du en T20 för att avgöra om du tillhör klanens kärnfamilj eller någon av de sekundära. Medlemmar av kärnfamiljen bär klanens namn som sina efternamn, och tillhör klanöverhuvudets närmaste släktingar. Övriga familjer är sådana som genom åren på ett eller annat sätt tagits upp av klanen. Dessa kan vara släkt med kärnfamiljen, men eftersom de bär ett annorlunda efternamn saknar de de särskilda privilegier detta namn medför.

Familjer tas upp av kärnfamiljer på en mängd olika sätt. En anfader kanske gifte sig med en dotter ur kärnfamiljen. Familjeföretaget kan ha köpts upp av klanen, eller hyrde klanen kanske in någon familjemedlem för länge sedan? I vilket fall som helst anses medlemmar av dessa familjer komna ur en lägre social bakgrund — särskilt om de tillhör någon av de äldre och mäktigare klanerna, där de sociala skillnaderna är klarare definierade.





GIFTERMÅL OCH NAMN

I Imperial antar gifta kvinnor makens efternamn. En klanledares dotter anses därför inte längre tillhöra klanens kärnfamilj sedan hon väl har gift sig — hon har uppgett födslorätten för såväl sin som sin avkommas del. Med tanke på vissa kärnfamiljers enorma storlek är det naturligtvis möjligt för en kvinna att gifta sig med en man som också han tillhör denna. Detta är inte heller ovanligt, men giftermål mellan personer med samma far- eller morföräldrar är dock förbjudna enligt lag.

De flesta gifter sig inom klanen, men giftermål mellan klaner är långt ifrån ovanliga — särskilt inte mellan kärnfamiljer. I dessa senare fall åtföljs giftermålet ofta av någon sorts affärsmässigt samgående, liksom av en allmän förbättring av relationerna mellan de två klanerna. Inom Imperial underskattar man inte giftermålet som ett diplomatiskt medel.

ATT BYTA KLAN

Observera att det bara finns tre sätt för en rollperson att byta klan när denna väl bestämts.

1. Du kan förskjutas av din familj eller klan, varvid du förlorar samtliga privilegier och kallas Avfälling (se slutet av detta kapitel för närmare information om Avfälling). Vill du spela Avfälling kan du göra något som tvingar klanen att förskjuta dig, eller helt enkelt avsäga sig ditt klanmedlemskap. Du kan förskjutas utan egen förskyllan när spelaren slår fram uppväxt- och särskilda händelser.

2. Du kan svära trohet till en ny klan, och förskjuts då automatiskt av din föregående klan. Du ses därefter som vilken medlem som helst av den nya klanen. Rollpersoner som hoppar av till en ny klan kan inte bli medlemmar av den nya klanens kärnfamilj, utan ses istället som en sekundärfamilj bestående av en person (eller fler om rollpersonen går med i den nya klanen tillsammans med hela eller delar av sin familj). Att lämna en klan för en annan ses dock inte med blida ögon, och rollpersoner som gör det för många gånger kan upptäcka att deras nya klan inte litar på dem — han eller hon har ju trots allt övergett sina herrar förut. Kan man då verkligen lita på att rollpersonen är trogen de nya?

3. Om din rollperson är av kvinnligt kön kan hon gifta in sig i en annan klan, varvid hon omedelbart blir medlem av sin makes klan. Klanbytet sker i all vänskaplighet så länge klanerna inte är alltför fientligt inställda till varandra. Giftermål mellan klanmedlemmar har genom århundradena ingåtts som bekräftelse på och grundmurande av affärsrelationer mellan klaner. Detta är det enda sättet att lämna sin klan under vänskapliga förhållanden.

HUR KLANMEDLEMSKAPET PÅVERKAR ROLLPERSONEN

Ditt klanmedlemskap har en djupgående inverkan på ditt liv, även om du av någon anledning skulle besluta dig för att lämna klanen och bli Avfälling. Klanmedlemskapet avgör vilka skolor du kommer in på, vilka jobb du kan få och vad som kan hända dig under uppväxten och åren innan du inleder din karriär som äventyrare.

Slå fram din klantillhörighet med hjälp av tabellen «Imperials klaner». Den som inte vill låta slumpen avgöra klantillhörighet bör läsa igenom beskrivningen av klanerna, och med spelledarens hjälp därefter välja den som känns rätt. Du kan också skapa en helt ny och egen klan efter tycke och smak. Huvudsaken är att man är nöjd med klanen, eftersom man förhoppningsvis ska kunna spela rollpersonen en längre tid.

IMPERIALS KLANER

1T100	KLAN
1–3	Axelthorpe
4–8	Bartholomew
9–11	Brannaghan
12–13	Drougan
14	Dunsirn
15–17	Fergan
18–21	Fieldhausen
22–24	Finn
25	Gallagher
26	Kingsfield
27–29	Loughton
30–34	MacGuire
35–38	Morgan
39–45	Murdoch
46–49	Murray
50–51	O'Laughton
52–53	Oakenfists
54–60	Paladine
61–64	Smythe
65–100	Slå om eller skapa en egen klan

FAMILJETABELL

När du väl bestämt din klantillhörighet slår du på denna klans familjetabell (hittas efter beskrivningen av klanen), för att se om rollpersonen tillhör klanens kärnfamilj eller någon av dess sekundärfamiljer. Om spelledaren så vill kan spelarna istället välja vilken familj de ska tillhöra.

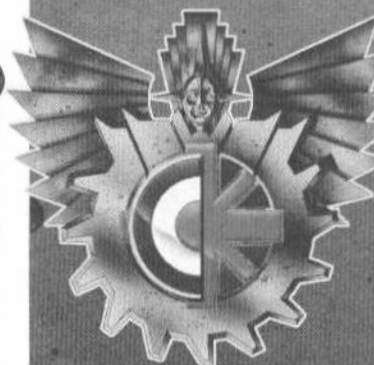
Din familjetillhörighet avgör din Socialnivå, vilken i sin tur avgör vid vilka skolor du kan få din grundläggande utbildning. Naturligtvis kan familjetillhörigheten påverka rollpersonen på andra mer subtila sätt om spelledaren så önskar.

Tabellen visar också den minimala Socialnivå familjemedlemmarna lever på. Din socialnivå kan aldrig sjunka under denna miniminivå — om du inte lämnar familjen, varvid socialnivån bestäms av din nya familjetillhörighet (eller avsaknad av sådan).

Observera att «vanligt» Imperialfolk kommer från klanernas sekundärfamiljer. Medlemmar av kärnfamiljerna sjunker aldrig så lågt i status att de tar jobb som gruvarbetare eller ens kypare. Skulle någon likväl misslyckas stiger familjen in och ger denne ett jobb. Skulle detta visa sig omöjligt betecknar familjen den olycklige som Odugling och försörjer denne. Oduglingens Socialnivå upprätthålls på den nivå individen vant sig vid (lägsta möjliga Socialnivå för den aktuella kärnfamiljen). Medlemmar av andra familjer har inte tillgång till detta skyddsnät, även om klanen ser till att arbetande medlemmar aldrig kommer ned under Socialnivå 2. Arbetslösa kan dock halka ned till Socialnivå 1.



GRUNDEGENSKAPER



Vid bestämmandet av en Imperial-rollpersons grundegenskaper används en annan metod än den som beskrivs i Grundreglerna. «Imperialsättet» har skräddarsytts för att på ett korrekt sätt spegla rollpersonens utveckling som klanmedlem från barndom till vuxen ålder. Beroende på vilket livsstadium rollpersonen befinner sig i används olika tärningar. För var grundegenskap läggs tärningsslagen samman för att ge det slutgiltiga resultatet i vuxen ålder.

1. SPÄD ÅLDER

Hur man utvecklas under späd ålder (från födseln till tre års ålder) beror helt och hållet på föräldrarnas Socialnivå. Ju rikare de är desto bättre har de råd att behandla sitt barn. Samtidigt som rikedom på många sätt är en fördel kan det dock också vara till nackdel, eftersom barn till låg- och normalinkomsttagare härdas av svårigheter rikemansbarn inte tvingas utstå.

Dina föräldrars Socialnivå är lika med din utgångsnivå plus 1T3-1

FÖRÄLDRARNAS SOCIALNIVÅ

	1–3	4–6	7–0
STY	1T4	1T3	1T2
FYS	1T4	1T3	1T2+1
SMI	1T4	1T3	1T2
INT	1T2	1T3	1T2+1
PSY	1T3	1T3	1T3
PER	1T4	1T3	1T2

2. BARNDOM

Rollpersonen kan under sin barndom (fyra till åtta års ålder) uppfostras i tre olika miljöer: gatumiljö, normal miljö och skyddad miljö. Gatubarn lämnas i stort sett vind för våg på stadens gator och lär sig därför tidigt att klara sig själva. Barn i skyddade miljöer har alltid en vakande förälder i närheten som ständigt är beredd att fånga dem vid minsta tecken på att de skulle snubbla. Dessa barn har det lätt — kanske för lätt. Barn ur normala miljöer har den stora turen att ha föräldrar som lyckas uppnå en god balans mellan de två ytterligheterna. Föräldrarna sätter tydliga gränser men uppmuntrar samtidigt sina barn att bli alltmer självständiga.

Spelledaren kan antingen välja en barndomsmiljö åt rollpersonen eller låta spelaren slå fram den. Fattiga barn löper större risk att bli gatubarn liksom rika tenderar att bli (över)beskyddade, men detta är stereotyper som ständigt frångås.

Observera att den som vid denna tidpunkt i livet lyckats samla på sig PSY 6 kan gå med i Brödraskapet. De har tidigt visat sig så lovande att de omedelbart tas upp i organisationen. Den som väljer att gå med i Brödraskapet kan sluta generera sin rollperson på «Imperialsättet» och välja ett yrke inom Brödraskapet (mer information om Brödraskaps-rollpersoner hittar du i Brödraskapet).

BARNDOMSMILJÖ

	GATAN	NORMAL	SKYDDAD
STY	1T6	1T4	1T2
FYS	1T6	1T4	1T3+1
SMI	1T6	1T4	1T3
INT	1T2	1T4	1T4+1
PSY	1T3	1T3	1T3
PER	1T4	1T3	1T2

3. GRUNDSKOLA

Det finns fyra sorters grundskolor för Imperialbarn i åldrarna åtta till fjorton år, en allmän och tre olika privata internatskolor. Det är nu du får göra ett antal Uppväxttillval (baseras på rollpersonens intelligens — se sidan 134 i Grundreglerna). Man kan endast komma in på internatskola som medlem av en klans kärnfamilj, eller om ens föräldrars Socialnivå är 7 eller högre.

Spelledaren kan antingen välja vilken skola du kommer in på — valet baseras på din familjetillhörighet och dina grundegenskaper — eller låta tärningen avgöra. Många rollpersoner kommer naturligtvis att tvingas gå i allmän skola, men det kommer att kunna hända dem värre saker senare i livet.

Du som i barndomen går med i Brödraskapet sänds till dess särskilda grundskola — läs tärningsangivelserna som om den hade varit en militärskola.

GRUNDSKOLA

	ALLMÄN	MILITÄR	AFFÄR	VETENSKAP
STY	1T3+2	1T4+4	1T2+2	+2
FYS	1T3+2	1T4+4	1T2+2	+2
SMI	1T3+2	1T4+4	1T2+2	1T2+2
INT	1T3+1	1T2+1	1T4+2	1T4+4
PSY	1T6	1T4+2	1T6+1	1T2
PER	1T6	1T4+2	1T4+4	1T2

UPPVÄXTUTBILDNING

Imperial-rollpersoner använder nedanstående tabell för att se hur många Färdighetstillval de får. Antalet baseras på rollpersonens intelligens. Du får dessutom två fria år på en skola, vilket sammantaget ger dig lika många Uppväxttillval som en normal rollperson genererad enligt Grundreglerna — om inte fler.

IMPERIAL UPPVÄXT-UTBILDNING

INT	ANTAL FRIA TILLVAL
1–5	0
6–9	1
10–14	2
15–16	3
17+	4



4. HÖGSKOLA

Mellan 14 och 16 års ålder läser du vid någon av de tolv olika högskolor som beskrivs i kapitlet «Imperials skolor». Vid valet av högskola kan du bortse från eventuella krav angående grundegenskaper, medan övriga krav däremot måste uppfyllas. (För att exempelvis komma in vid Stratford måste du tillhöra en klans kärnfamilj eller ha Socialnivå 10. Skolan måste dessutom anges som «Möjlig skola» i klanbeskrivningen.)

Lägg till din grundegenskapsbonus och gör dina avslutande Uppväxttillval enligt skolans beskrivning i kapitlet «Imperials skolor».

Du som under barndomen beslutade dig för att gå med i Brödraskapet utbildas vid en av organisationens högskolor. Läs tärningsangivelserna som om du utbildade dig vid Paxton.



MÖJLIGA SKOLOR

Du kan söka in till ett antal Imperialstödda skolor. Vilka du tillåts söka in till bestäms helt av dina grundegenskaper, främst klantillhörigheten. Skolorna är uppdelade i sex olika kategorier med en elit- och en standardskola inom var kategori.

Specialitet	Elit	Standard
Humaniora	Stratford	Galway
Ekonomi	Wexford	Langfrey
Juridik	Serenity's	Hampshire
Medicin	Cardinal's	Mercy
Försvar	Paxton	Donchester
Teknik	Babbage	Imperial Institute of Technology

Grundegenskapsbonus ålder 14–16

	Stratford	Galway	Wexford	Langfrey
STY	1T3+2	1T3+2	1T2+2	1T2+2
FYS	1T3+2	1T3+2	1T2+2	1T2+2
SMI	1T3+2	1T3+2	1T2+2	1T2+2
INT	1T3+2	1T2+1	1T4+2	1T4
PSY	1T4+2	1T4+2	1T4+3	1T6+1
PER	1T4+4	1T6	1T6+3	1T4+4

	Serenity's	Hampshire	Cardinal's	Mercy
STY	1T2+2	1T2+2	1T2+2	1T2+2
FYS	1T2+2	1T2+2	1T2+2	1T2+2
SMI	1T2+2	1T2+2	1T4+4	1T4+2
INT	1T4+2	1T4+1	1T4+2	1T4+1
PSY	1T4+2	1T4+1	1T4+1	1T6+1
PER	1T6+3	1T6+1	1T4	1T6+3

	Paxton	Donchester	Babbage	IIT
STY	1T4+4	1T4+2	+2	+2
FYS	1T4+4	1T4+2	+2	1T2+2
SMI	1T4+4	1T4+2	+2	1T2+2
INT	1T2+1	1T2	1T4+2	1T6
PSY	1T4+2	1T4	1T2	1T2+2
PER	1T4+2	1T4	1T2	1T4

(Se kapitlet «Imperials skolor» angående Uppväxttillval.)

5. SUMMERING

När du nu fått fram dina grundegenskapers slutsummor kan det hända att vissa ligger långt över det normala värdet. Grundegenskaper över 23 minskas därför till 20, en grundegenskap på 21-22 reduceras till 19 och en på 19 eller 20 till 18. Överskottet överförs till andra grundegenskaper enligt den vanliga två-mot-en-principen. Är överskottet så stort att samtliga poäng inte kan användas går överskjutande poäng helt enkelt förlorade.

UPPVÄXTHÄNDELSER

När du klarat dig igenom skolan är det dags att slå tre gånger för uppväxthändelser. Tabellen är densamma som den i Grundreglerna förutom resultaten 13-20. Slår du fram något av dessa resultat ska du omedelbart slå fram en klanspecifik uppväxthändelse. Får du två gånger ett resultat markerat (•) slår du om — men se till att slå om på huvudtabellen även om resultatet fås på klantabellen.

När du bestämt klantillhörighet och grundegenskaper, i två omgångar gjort Uppväxttillval och tre gånger slagit på tabellen för uppväxthändelser är du 16 år gammal och redo att ge dig ut i världen.





MÖJLIGA YRKEN

När du överlevt uppväxten är det dags att välja något av de yrken som beskrivs i kapitlet «Imperials yrken». Din klantillhörighet, dina grundegenskaper och din utbildning avgör vilka yrkesval som står öppna. Se «Möjliga yrken» i din klanbeskrivning för att avgöra vilka yrken du kan välja.

När du slutfört din första tvåårsperiod inom ett yrke kan du antingen välja att fortsätta jobba eller ge dig ut i världen som äventyrare. Du tillåts byta yrke i intervaller om två år, precis som beskrivs i Grundreglerna. Klantillhörighet, grundegenskaper och utbildning fortsätter att begränsa ditt yrkesval.

Om spelledaren vill kan denne begränsa antalet tillåtna yrkesrepetitioner, vilket enklast görs genom att bestämma att rollpersonerna måste bli äventyrare vid en viss ålder. Spelledaren bör om möjligt informera spelarna om denna begränsning innan de börjar utveckla sina rollpersoner.

SÄRSKILDA HÄNDELSER

När du genomgår en tvåårsperiod inom ett yrke måste du slå på tabellen «Imperial särskilda händelser». Tabellen är densamma som i Grundreglerna, förutom resultaten 13-28. Slår du 13-20 ska du omedelbart slå för klanspecifika särskilda händelser. Slår du 21-28 på huvudtabellen ska du omedelbart slå för yrkesspecifika händelser. Får du två gånger ett resultat markerat med (*) ska du slå om — alltid på huvudtabellen.



SÄRSKILDA FÖRUTSÄTTNINGAR

Många klaner har särskilda för- och nackdelar (exempelvis kan endast medlemmar av Murray-klanen ta värvning i Shamrocks, medan du som medlem av klanen Gallagher inte kan tillhöra klanens kärnfamilj). Det är dessa skillnader — angivna i beskrivningen av respektive klan — som gör Imperials klaner unika.



KLANERNA

AXELTHORPE

Klanen Axelthorpe började som en stor och fristående investmentbank, men vid tiden för Imperials grundande bildade Charles Axelthorpe tillsammans med Simon och Nigel Smythe Imperials största finansinstitut — Smythe, Smythe & Axelthorpe. Detta är ett av de få företag som drivs av mer än en familj, men det passar Imperial perfekt. De övriga klanerna skulle ogärna se att den enorma makt som kommer ur att handha megakorporationens pengar sköttes av en enda klan, eftersom ingen litar så fullständigt på någon annan.

Arrangemanget har dock fungerat förvånansvärt friktionsfritt genom åren, och lyckades till och med överleva den Bittra Fejden utan nämnvärda skador. Det tycks som om såväl Smythe som Axelthorpe lyckas övervaka och upprätthålla varandras ärlighet genom ett intrikat system av ömsesidig men likväl godartad misstänksamhet.

Flertalet medlemmar av klanen Axelthorpe gör karriär inom bankväsendet, men de som inte lockas av att handha stora penga-summor (förutom på en rent privat nivå, naturligtvis) har endast två ytterligare val. De kan antingen överge alla tankar på karriär och försörjda av familjen leva ett liv i lyx, eller ta värvning i Smythe, Smythe & Axelthorpes specialstyrkor, namngivna efter de mynt de försvarar — Sterlings.

Sterlings tillhör Imperials elittrupper, men ses trots detta sällan på slagfältet. Deras huvudsakliga uppgift är istället att försvara Imperials tillgångar gentemot de som kan tänkas använda Imperials egna militära taktik angående förvärv av tillgångar emot dem. Sterlings är beredda att ta emot vem det vara månde, men få har haft mod nog att öppet konfrontera dem.

Sterlings soldater ses på daglig basis vakta snart sagt alla Imperials banker, men vaktar även de transportskepp som fraktar värdefulla varor kors och tvärs över solsystemet. Naturligtvis kan Sterlings ges order att utföra även andra uppdrag, men alla vet att om de för ett ögonblick skulle brista i sin vaksamhet skulle Imperials bankvalv stå oskyddade för plundrare. Sterlings vägrar hårdnackat att ge detta minsta chans att inträffa.

FAMILJETABELL

1T20	Familj
1–7	Axelthorpe
8–20	sekundärfamilj

SOCIALNIVÅ: Axelthorpe kärnfamilj: 9; sekundärfamilj: 7
LÄGSTA SOCIALNIVÅ: Axelthorpe kärnfamilj: 6; sekundärfamilj: 3
MÖJLIGA SKOLOR: Galway, Wexford, Langfrey och Paxton
MÖJLIGA YRKEN: Byråkrat, Konsult, Arbetare, Odugling, Soldat inom Specialstyrka, Student och Arbetslös.
SÄRSKILDA FÖRUTSÄTTNINGAR: Endast medlemmar av denna klan och Smythe-klanen kan ges anställning inom Smythe, Smythe & Axelthorpe eller Sterlings. Andra klaners medlemmar anses inte pålitliga nog att handha Imperials tillgångar.

AXELTHORPE UPPVÄXTHÄNDELSER

1T6 UPPVÄXTHÄNDELSE

1 Militär tradition•. Din familj har en lång och stolt militär tradition, och det finns ett antal högre militärer i släkten. Studera två år vid Paxton sedan du avslutat din vanliga grundskoleutbildning. Höj samtliga grundegenskaper så de motsvarar Paxtons krav om de är lägre än så.

2-3 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig på Imperial-banken. Du måste visserligen klara kraven för yrket Konsult för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

4 Finansgeni•. Klart killen ska ha en miniräknare. Du antas till Wexfords fyraåriga utbildning. Höj din INT till 13 om den är lägre än så.

5 Datasnille. För andra är det bara död materia, men i dina händer utför datorer rena undren. Lägg +2 till ditt FV i Datorer.

6 Smärt kropp. Axelthorpes medlemmar är berömda för sin smärta kroppskonstitution. Lägg +1 till alla förflyttningsrelaterade FV.

AXELTHORPE SÄRSKILDA HÄNDELSER:

1T6 SÄRSKILD HÄNDELSE

1 Fel i kassan! En del av de pengar du har hand om eller ansvarar för har gått upp i rök. Ersätt omedelbart förlusten på 1000 Sterling ur egen ficka eller få sparken (se resultatet 9 i tabellen Imperial särskilda händelser).

2 Stark vilja. Ändlösa diskussioner med kunder eller chefer har härdat dig. Lägg +1 till din PSY.

3 Kvällskurs. Du har läst lite vid sidan om. Gör två Fria tillval inom expertisområdet Kommunikation.

4 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig på Imperial-banken. Du måste visserligen klara kraven för yrket Konsult för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

5 Juridisk begåvning•. Du verkar ha fallenhet för juridik — och företaget behöver en advokat till. Vill du, kommer du in på Högvördighetens juridikutbildning. Skulle det behövas får du höja dina grundegenskaper så att de motsvarar skolans krav.

6 Inkallad! Du måste rätta in dig i Sterlings led och visa vad du går för. Eventuella krav bortses ifrån, men du måste fortfarande lyckas med dina INT/PER-slag (det första slipper du dock). Om du vill kan du lämna förbandet efter att ha fullgjort din första kontraktsperiod om två år, men till dess får du lov att bita ihop.

BARTHOLOMEW

Klanen Bartholomew är för närvarande den mäktigaste Imperialklanen sedan de under den Bittra Fejden slet makten ur klanen Murdochs händer. Bartholomew har inflytande över åtminstone femton andra klaner, vilket gör deras block till det största inom Imperials parlament. Såväl Murdoch som MacGuire skulle gärna rubba Bartholomews grepp över parlamentet, men lyckas inte samla tillräckligt stort stöd för detta.

Även om flertalet Imperialmedborgare inte hyser någon större kärlek till Bartholomew än någon annan klan, är de helt nöjda med hur klanen sköter sina åligganden. I ett försök att undanröja eventuella farhågor att man skulle missbruka sin maktposition lade sig Bartholomew-klanen bakom en oberoende klans anspråk på titeln som Högvördighet. Klanen Paladine är sedan dess naturligtvis väl medvetna om vilka de har att tacka för titeln, men låter likväl inte sina välgörare göra sig några illusioner om hur långt detta ska kunna hjälpa dem i den politiska kampen.

En av Imperials mäktigaste sekundärfamiljer är ytterst nära knuten till familjen Bartholomew. Grendel-familjen har sedan generationer haft hand om Bartholomew-klanens tillverkning av tyngre vapen. De har belönats väl för sina ansträngningar, och även om de nästan gett upp allt hopp om att erövra ett Klanskap för familjens del dubbas familjens överhuvud med jämna mellanrum till ledamöter av Bartholomew & Grendel Arms Manufacturers styrelse.

James har tre söner — grevarna Mark, Michael och Byron — som alla innehar viktiga positioner inom ISC. Organisationen domineras av klanen Bartholomew, vilket är en del av förklaringen till att de lyckats bibehålla sin maktposition inom Imperial trots trycket från så många motståndare. Mark är ISCs Senior Chief of Command, Överbefälhavare, medan Byron är klanens representant i Underhuset.

James' dotter, Lady Emily, är en supermodell som gift in sig i familjen Drougan. Giftermålet kan gott påstås grundat mer på politik än kärlek, och anses av såväl klanerna Bartholomew och Drougan som allmänheten vara något av ett skämt som äktenskap betraktat. Lady Emily respekteras och älskas — till skillnad från maken Gerrold — dock av familjen Drougan, vilka hon representerar i Underhuset. Därigenom gör hon också sitt till för att ytterligare befästa klanen Bartholomews grepp om parlamentet.

Klanen Bartholomews medlemmar är förutbestämda att inneha maktpositioner inom såväl Imperial som Brödraskapet och Kartellen — detta tack vare det inflytande klanen har inom dessa organisationer. Trots att man kunnat anta det motsatta lever dock flertalet klanmedlemmar upp till de krav deras respektive positioner ställer på dem. Sir James tror nämligen inte på förbehållslös nepotism, utan kräver resultat på samtliga nivåer — resultat och fullständig lojalitet gentemot klanen. Ingen har gjort honom besviken.

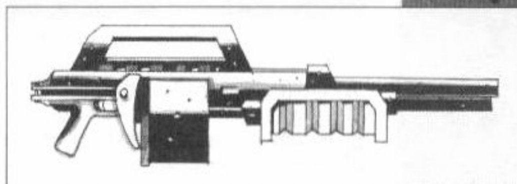
Bartholomew-klanens palats på Luna är ett av de mest hänförande och magnifika på planeten, och kan till och med mäta sig med själva Reading Palace. Palatset tjänar som internatskola och lokal för Bartholomew University, vilka endast antar klanmedlemmar. Universitets fakulteter motsvarar normalskolor, utom militärhögskolan som omfattar såväl normal– som elitskolor.

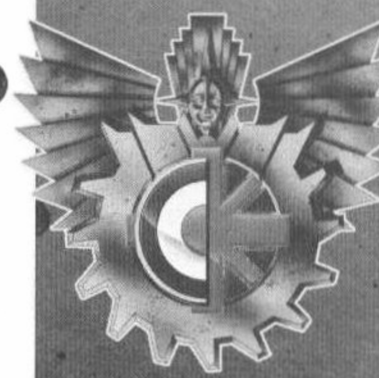
En medlem av Bartholomew-klanen känns alltid igen på sitt fläckfria utseende. De ses alltid iförda de allra finaste kostymerna och dräkterna, och de bär endast de dyraste portföljerna. Männen bär håret kortklippt medan kvinnorna låter det växa långt. Bartholomew-klanen kritiseras ofta för att vara alltför konservativ, men med tanke på att det har fört dem till den position de idag innehar är det en kritik de kan ta lätt på.

Grendel-familjen har tillhört klanen Bartholomew så länge att vanligt folk upphört att se familjerna som två distinkt åtskilda — Grendel-familjen är dock inte vanligt folk. Rose Grendel, familjens matriark, styr familjen med järnhand. Denna kraftfulla gråhåriga kvinna, vars skönhet bleknat föga i takt med åren, åtlyds instinktivt av alla — hon omges av en ytterst påtaglig aura av makt.

Familjen gick upp i Bartholomew-klanen för många århundraden sedan då Bartholomew köpte aktiemajoriteten i Grendel Manufacturing. Firman är allmänt känd för sin tillverkning av tyngre industri-utrustning — en specialitet som gjorde dem till ett självklart mål för Bartholomew. Numera är det dock troligare att man hör namnet nämnas i samband med deras vapendivision som skapat så lyckade produkter som Bartholomew & Grendel XIV Mandible.

I enlighet med företagets gamla traditioner vad gäller tyngre utrustning koncentrerar sig B&G huvudsakligen på tillverkning av tunga vapen. Visserligen har den kroppsstyrka som krävs för att kunna använda merparten av deras vapen ordentligt krympt företagets marknadsandel, men B&G-vapen säljer fortfarande bra, särskilt till samtliga megakorporationers specialstyrkor och divisioner utrustade med fordon att montera vapnen på. Som av en händelse tillverkar Grendel även några av solsystemets bästa lavetter.





HERTIG SIR JAMES BARTHOLOMEW

Hertig Sir James Bartholomew, en åldrig man som vägrar låta det faktum att han är rullstolsbunden hindra honom från att utföra sina hövdingasysslor, är klanen Bartholomews överhuvud. Hertigen är en bitter gammal man fylld av föga mer än hat — särskilt för klanen MacGuire, som han anser låg bakom den Wolfbane-attack som tvingade honom att sitta i rullstol och bära svart lapp över vänster öga. Kort grått hår skjuter upp ur hans kalnande huvud och accentuerar de ilskna veck som korsar hans ansikte och panna.

Åren i rullstol har inte gått obemärkta förbi: James har blivit så enormt fet att han med knapp nöd når ned till rullstolshjulen med händerna. Han åtföljs dock vanligtvis av sin högreste betjänt Alexander Marple, som trots att han nått ansenlig ålder fortfarande är tillräckligt stark för att kunna slita hälften så gamla personer i stycken. Paret är en vanlig syn i Överhuset, där James utövar ett stort inflytande.

BARTHOLOMEWS VAPENSKÖLD

Klanens vapensköld föreställer ett hjul hållet av två lejon. Hjulet indikerar Bartholomews rötter i fordonstillverkningsindustrin, upphovet till klanens rikedom och makt. Var son har sin egen hjultyp, utrustad med tvärbalkar, sparrar eller andra heraldiska symboler som särskiljer de olika grenarna av familjen. Genom århundradena har var gren skapat en egen variation, och idag finns det tjogtals.





BRANNAGHAN

På Brannaghans vapensköld stegrar sig ett blått lejon, en symbol för den vildhet Brannaghans är kända för att visa i strid. Många klanmedlemmar påpekar stolt att deras lejon alltid står i attackposition, ett yttrande som kanske kan förklara varför de alltid tycks försöka bevisa någonting — det kan å andra sidan också ha att göra med klanens rykte om sig att vara rastlösa själar.

FAMILJETABELL

1T20	Familj
1–7	Bartholomew
8–12	Grendel
13–20	Annan sekundärfamilj

SOCIALNIVÅ: Bartholomew kärnfamilj: 8; Grendel: 7; annan sekundärfamilj: 6

LÄGSTA SOCIALNIVÅ: Bartholomew kärnfamilj: 6; Grendel: 3; annan sekundärfamilj: 2

MÖJLIGA SKOLOR: Bartholomew-klanen läser endast vid Bartholomew University, som inbegriper en skola för var och en av de sex grundtyperna. Alla dessa motsvarar normalskolor, utom militärskolan som innefattar såväl normal– som elitskolor. Använd uppräknade skolor som modell.

MÖJLIGA YRKEN: Byråkrat, Diplomat, Ingenjör, Konsult, ISC-agent, Advokat, Odugling, Soldat inom försvarsstyrka, Soldat inom Specialstyrka, Student och Arbetslös. Kan bli Arbetare endast som medlem av annan familj än Bartholomew.

SÄRSKILDA FÖRUTSÄTTNINGAR: Klanmedlemmar slipper kraven för anställning inom ISC, oavsett position, men måste dock klara INT/PER-slaget.

BARTHOLOMEW UPPVÄXTHÄNDELSER

1T6 UPPVÄXTHÄNDELSE

1 Militär tradition•. Din familj har en lång och stolt militär tradition, och det finns ett antal högre militärer i släkten. Studera två år vid Bartholomew Military College Special Forces School sedan du avslutat din vanliga grundskoleutbildning. Höj om nödvändigt grundegenskaper så de motsvarar BMCSFS's krav.

2-3 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig som Byråkrat vid ISC. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

4 Vapenfanatiker. Du får +1 på alla eldhandvapenfärdigheter och Vapensystem.

5 Lismande munläder•. Du lyckas alltid få som du vill, men det behöver inte betyda att folk gillar dig. Man tvättar gärna händerna efter att ha skakat hand med dig. Lägg +2 till alla färdigheter baserade på Socialnivå, men dra –2 från din PER.

6 Smort munläder. Du har en silvertunga och får +1 i alla kommunikationsfärdigheter.

BARTHOLOMEW SÄRSKILDA HÄNDELSER:

1T6 SÄRSKILD HÄNDELSE

1 Jösses! Hur kunde du vara så korkad? Du har gjort en fruktansvärd social blunder och tvingats ta jobb som Arbetare — och där ska du stanna under 1T3 yrkesrundor för att lära dig veta hut. Din Socialnivå rasar ned till 2. Du kan undvika det förnedrande jobbet (och slöseriet med tid) genom att omedelbart dra ut på äventyr, men din Socialnivå går inte att rädda. Lyckas du stå ut med liken i kön till stämpelklockan tas du åter upp i familjens varma famn när straffperioden är över, och din Socialnivå kommer upp på sin forna nivå igen.

2 Stark vilja. Ändlösa diskussioner med kunder eller chefer har härdat dig. Lägg +1 till din PSY.

3 Glamoröst jobb. Din PER-modifikation i din nuvarande anställning höjs med +1. Är du Arbetslös utförde du något mycket uppskattat i samhällstjänsten — höj din PER med +1.

4 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig som Byråkrat vid ISC. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

5 Juridisk begåvning•. Du verkar ha fallenhet för juridik — och företaget behöver en advokat till. Vill du, kommer du in på Högvördighetens Juridikutbildning. Skulle det behövas får du höja dina grundegenskaper så att de motsvarar skolans krav.

6 Inkallad! ISC anser att du skulle kunna bli en bra Agent, och förhoppningsvis har de rätt. Eventuella krav bortses ifrån, men du måste fortfarande lyckas med dina INT/PER-slag (det första slipper du dock). Om du vill kan du lämna förbandet efter att ha fullgjort din första kontraktsperiod om två år, men till dess får du lov att bita ihop.

BRANNAGHAN



Klanen Brannaghan är en av de många krigarklaner inom vilken flertalet familjemedlemmar inte har del i familjeföretaget utan istället är medlemmar av Imperials försvarsstyrkor eller klanens egna specialstyrka. Sedan de visat prov på tapperhet i strid flyttar många av dessa klanmedlemmar från sina olika uppdrag inom Imperials militär till Wolfbanes. Andra stannar kvar och höljer klanen i ytterligare ära.

Brannaghans lade grunden till sitt välstånd genom att sälja läkemedel — vilket de i viss mån fortfarande gör. Vissa vill göra gällande att Brannaghans gav sig in i läkemedelsbranschen för att kunna vara säkra på att kunna ge sina soldater bästa möjliga hjälp och vård när de återvände från klankrigen. På sätt och vis är det också sant, eftersom Brannaghan-klanens egna trupper alltid får det absolut bästa i medicinsk väg. Andra klaners trupper har ibland klagat på detta, men när maktmissbruket många klaner använt för att hjälpa sina egna medlemmar påtalas brukar den kritiske generat tystna.

Även om de klanmedlemmar som utbildar sig inom läkaryrket utan tvekan skulle klara sig med den äran vid Cardinal's har Brannaghans sedan urminnes tider sökt in till fakulteten vid Mercy. Det påbjöds en gång att Mercy skulle vara den enda skola vid vilken Brannaghan-läkare skulle utbildas, och ännu har ingen brutit detta löfte.

Brannaghans specialstyrkor går under namnet Blue Lions — efter lejonet på klanens vapensköld. Förutom att vara goda soldater är Blue Lions kända för sina sjukvårdare som anses vara bland de bästa inom Imperial. Grupper från Blue Lions underställs ofta större enheter från andra klaner för att säkerställa bästa sjukvård åt de sårade på slagfältet.



FAMILJETABELL

1T20	Familj
1–14	Brannaghans
15–20	sekundärfamilj

SOCIALNIVÅ: Brannaghan kärnfamilj: 7; sekundärfamilj: 6
LÄGSTA SOCIALNIVÅ: Brannaghan kärnfamilj: 5; sekundärfamilj: 2
MÖJLIGA SKOLOR: Babbage, Donchester, Galway, IIT, Mercy och Paxton.
MÖJLIGA YRKEN: Läkare, Ingenjör, Konsult, Frihandlare, Arbetare, Odugling, Soldat inom försvarsstyrka, Soldat inom specialstyrka, Student och Arbetslös.
SÄRSKILDA FÖRUTSÄTTNINGAR: Klanmedlemmar slipper kraven för antagning till Mercy Medical School. INT/PER-slaget måste dock klaras. Endast medlemmar av Brannaghan-klanen kan bli Blue Lions.

BRANNAGHAN UPPVÄXTHÄNDELSER

1T6 UPPVÄXTHÄNDELSE

1 Militär tradition•. Din familj har en lång och stolt militär tradition, och det finns ett antal högre militärer i släkten. Studera två år vid Paxton sedan du avslutat din vanliga grundskoleutbildning. Motsvarar dina grundegenskaper inte skolans krav höjder du dem till dess de gör det.

2-3 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig som Forskare. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

4 Vapenfanatiker. Du får +1 på alla eldhandvapenfärdigheter och Vapensystem.

5-6 Extraordinär tålighet mot kemikalier•. Du har visst fått en bonus i arvsmassan från alla de generationer före dig som jobbat med kemikalier — du är extremt tålig mot artificiella substanser. Lägg +5 till din FYS så snart du måste slå på motståndstabellen mot gifter, gaser eller droger av något slag.

BRANNAGHAN SÄRSKILDA HÄNDELSER:

1T6 SÄRSKILD HÄNDELSE

1-3 Läkartalang•. Du har rekryterats till Blue Lions' Medical Corps. Tillbringa nästkommande fyra år på Mercy Medical School. Om dina grundegenskaper inte motsvarar skolans krav höjer du dem till dess de gör det.

4 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig som Forskare åt dig. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

5 Talang för medicinsk forskning•. Du är en hejare med provrör och märkliga experiment och får om du vill studera vid Babbage. Om dina grundegenskaper inte motsvarar skolans krav höjer du dem så att de gör det. Höj dessutom ditt färdighetsvärde i Medicin med +2 — grattis!

6 Inkallad! Du måste rätta in dig i Blue Lions led och visa vad du går för. Eventuella krav bortses ifrån, men du måste fortfarande lyckas med dina INT/PER-slag (det första slipper du dock). Om du vill kan du lämna förbandet efter att ha fullgjort din första kontraktsperiod om två år, men till dess får du lov att bita ihop.

DROUGAN

Liksom Brannaghan är Drougan en av Imperials många krigarklaner. Drougans inkomst baseras på destillerandet av den finaste whisky solsystemet någonsin frambringat. Drycken lagras under minst femton år i tunnor av rosenträ innan den buteljeras och släpps ut på marknaden, och den tillhör utan tvekan mänsklighetens njutningsmedel.

Många av de män och kvinnor som inte är sysselsatta inom whiskey-destillerierna har istället sökt sig till klanens specialstyrkor, kända som Wild Roses. Drougan-klanen är ett livligt och bullrande folk som med stolthet i rösten liknar sig själva vid klanens blomma. Visst är de vackra nog att tilldra sig det sorgsnaste ögas blickar, säger de, men de har också vassa taggar som tvingar även de ivrigaste kurtisörer till stor försiktighet.

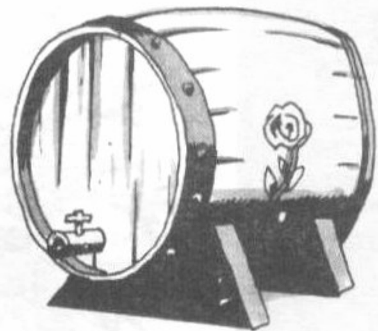
Klanen Drougans vapensköld består av en gul ros på röd botten. Den heraldiska rosen härstammar ursprungligen från det träslag Drougans tillverkar tunnorna whiskyn lagras i. Med åren har rosen dock getts allt större symbolisk laddning av klanmedlemmarna — något som inte minst visar sig i hur de jämför sig själva med den.

Wild Roses är trots sin märkliga vana att alltid bära med sig sin klans produkt i en lägel över axeln eller en plunta nedstoppad i kängskaftet vida kända som utmärkta soldater. De är också kända för att ta en slurk av sitt eldvatten omedelbart före och efter en strid av något slag. Naturligtvis slåss de alldeles förträffligt utan sin dryck, men de föredrar att alltid ha tillgång till vad de kallar sin »modersmjölk». De tycks verkligen tro på sin klans motto «En droppe Drougans botar krämpan».

Klanen Drougan är en sammansvetsad grupp med få band till andra familjer eller klaner. De band de trots allt har är dock väl värda att nämnas. För bara några år sedan gifte sig exempelvis supermodellen Lady Emily Bartholomew med prins Gerrold Drougan i en ceremoni vars like solsystemet sällan skådat.

Lady Emily smälte väl in i sin nya klan — så väl att hon valdes att sitta som Drougan-klanens representant i parlamentets Underhus. Hennes make, som visserligen är en charmig och snygg ung man, är dessvärre dock inte lika populär bland sitt folk. Gerrold, klanhövdingen Barry Drougans andre son, har alltid känt bitterhet inför det faktum att det hövdingaskap han anser sig förutbestämd för kommer att bli hans äldre broders. «Svarte Prinsen», som han kallas, är därför ständigt på jakt efter något sätt att smutskasta den äldre brodern Harry och därigenom erövra Drougan-klanens tron.

Gerrold är uppenbarligen beredd till snart sagt vad som helst för att tillfredsställa sin makthunger. Enligt vissa rykten ska han vid flera tillfällen till och med ha planerat att lönnmörda sin far. Genomförandet av dessa planer ska dock ha hindrats av att Gerrold inte lyckats lista ut hur han ska få det att se ut som om Harry var den skyldige. I värsta fall kan det bara vara en tidsfråga innan Gerrold lyckas genomföra såväl lönnmord som kupp.



Gerrold Drougan är dock en föga älskad prins, och det är högst troligt att han med genomförandet av sina planer skulle framtvinga en revolt bland klanens medlemmar. Olyckligtvis skulle detta förmodligen resultera i stridigheter och blodsutgjutelse, eftersom ett rykte gör gällande att Gerrold — enligt vissa bokstavligt talat — spelar under täcket med sin avlägsna kusin Wilma Drougan, själva Wild Roses överbefälhavare.

FAMILJETABELL

1T20	Familj
1–19	Drougan
20	sekundärfamilj

SOCIALNIVÅ: Drougan kärnfamilj: 7; sekundärfamilj: 5
LÄGSTA SOCIALNIVÅ: Drougan kärnfamilj: 5; sekundärfamilj: 2
MÖJLIGA SKOLOR: Donchester, Galway, IIT, Paxton och Stratford.
MÖJLIGA YRKEN: Ingenjör, Frihandlare, Arbetare, Odugling, Soldat inom försvarsstyrka, Soldat inom Specialstyrka, Student och Arbetslös.
SÄRSKILDA FÖRUTSÄTTNINGAR: Endast medlemmar av Drougan-klanen kan bli Wild Roses.

DROUGAN UPPVÄXTHÄNDELSER

1T6 UPPVÄXTHÄNDELSE

1 Militär tradition•. Din familj har en lång och stolt militär tradition, och det finns ett antal högre militärer i släkten. Studera två år vid Paxton sedan du avslutat din vanliga grundskoleutbild-

ning. Motsvarar dina grundegenskaper inte skolans krav höjder du dem till dess de gör det.

2 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig som Arbetare på whiskey-destilleriet. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

3-4 Munvig. Du har ärvt Drougans berömda munläder och får +1 i alla kommunikationsfärdigheter och ytterligare +1 (ja, det blir totalt +2) i Socialt umgänge.

5-6 Extraordinär tålighet mot kemikalier•. Du har visst fått en bonus i arvsmassan från alla de generationer före dig som jobbat med kemikalier — du är extremt tålig mot artificiella substanser. Lägg +5 till din FYS så snart du måste slå på motståndstabellen mot gifter, gaser eller droger av något slag.

DROUGAN SÄRSKILDA HÄNDELSER:

1T6 SÄRSKILD HÄNDELSE

1 Släppte loss lite väl mycket. Du föll under bordet under ännu en klansammankomst, och hövding Barry skäms å dina vägnar. Nästkommande två år är du Arbetslös. Och du — håll dig nykter!

2 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig som Arbetare på whiskey-destilleriet. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

3 Hobby-sportare•. Korpfotbollen på helgerna har gett resultat — lägg +2 till din STY och FYS. Skulle din Socialnivå rasa ned under 4 förlorar du denna bonus.

4 Talang för kemi•. Du har alltid varit intresserad av familjeföretagets verksamhet — läs vid IIT och ta examen som kemisk ingenjör om du vill. Skulle dina grundegenskaper inte motsvara skolans krav höjer du dem till dess de gör det — dessutom får du FV +2 i Kemi.

5-6 Inkallad! Du måste rätta in dig i Wild Roses led och visa vad du går för. Eventuella krav bortses ifrån, men du måste fortfarande lyckas med dina INT/PER-slag (det första slipper du dock). Om du vill kan du lämna förbandet efter att ha fullgjort din första kontraktsperiod om två år, men till dess får du lov att bita ihop.

DUNSIRN

I den grå forntiden var Dunsirn ett företag inom massaindustrin, och även om man sedan dess lyckats bredda verksamheten är det klanen Dunsirns fasta grepp om Imperials pappersindustri som skänkt den dess välstånd. Med solsystemets i särklass största byråkrati är Imperial i ständigt behov av fler och bättre formulär av alla de slag — ett behov Dunsirn är ytterst villiga att tillfredsställa. Klanen äger stora landområden på Venus och Mars där man odlar trädråvaran till sin huvudprodukt. Dunsirn-klanen är även pionjärer vad gäller att framställa papper ur alternativa och lättare återvinningsbara material. Man odlar exempelvis enorma kvantiteter hampa på klanens territorium.

Förutom att förse Imperials ständigt malande byråkrati-kvarnar med papper står klanen Dunsirn också bakom en av megakorporationens bästa specialstyrkor. Hunters, kända för sin nästan överna-



turliga förmåga att spåra och döda sitt byte, finslipar sina stridsfärdigheter genom jakt på de rovdjur som strövar fritt på klanens marker. Ett Dunsirn-hem vore inte komplett utan hjorthorn ovan dörren eller ovanliga korvar i skafferiet.

Vid vart års slut håller Dunsirn en släktträff då man sammankallar samtliga klanens familjer från solsystemets alla hörn. Till och med de män och kvinnor som under det övriga året lever i de skyttegravarna som skyddar klanens marker från yttre hot, tar sig hem till den veckolånga festivalen.

Dunsirn Days, som festen officiellt kallas, är förmodligen den största, blötaste och mest påkostade röjarskivan i solsystemet, och den hålls årligen. Klanmedlemmar strömmar till från alla håll, och vem som helst som är klansmedlem är välkommen. Många av «näsan-i-vädret»-klanerna, exempelvis Bartholomew och Murdoch, avstår officiellt från att närvara, men självklart är de där ändå. Journalisterna älskar det.

FAMILJETABELL

1T20	Familj
1–12	Dunsirn
13–19	Kimberly
15–20	Annan sekundärfamilj

SOCIALNIVÅ: Dunsirn kärnfamilj: 8; Kimberly: 7; Annan sekundärfamilj: 5

LÄGSTA SOCIALNIVÅ: Dunsirn kärnfamilj: 2; Kimberly: 2; Annan sekundärfamilj: 2

MÖJLIGA SKOLOR: Donchester, Galway, IIT, Paxton och Stratford.

MÖJLIGA YRKEN: Conquistador, Ingenjör, Konsult, Frihandlare, Arbetare, Odugling, Soldat inom försvarsstyrka, Soldat inom Specialstyrka, Student och Arbetslös.

SÄRSKILDA FÖRUTSÄTTNINGAR: Endast medlemmar av klanen Dunsirn kan bli Hunters.

DUNSIRN UPPVÄXTHÄNDELSER

1T6 UPPVÄXTHÄNDELSE

1 Militär tradition•. Din familj har en lång och stolt militär tradition, och det finns ett antal högre militärer i släkten. Studera två år vid Paxton sedan du avslutat din vanliga grundskoleutbildning. Motsvarar dina grundegenskaper inte skolans krav höjder du dem till dess de gör det.

2 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig som Arbetare inom skogsindustrin. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

3 Vapenfanatiker. Du får +1 på alla eldhandvapenfärdigheter och Vapensystem.

4-6 Skogsman•. Dina föräldrar har lärt dig att uppskatta och respektera vildmarken, och du har levt och vandrat omkring i den under långa perioder. Lägg +3 till dina FV i Jakt, Smyga och Klättra.

DUNSIRN SÄRSKILDA HÄNDELSER:

1T6 SÄRSKILD HÄNDELSE

1 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig som Arbetare inom skogsindustrin. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

2 Skogvaktare. Du har fått jobb som skogsvaktare i en av Dunsirnklanens skogar. En tvåårsperiod som Arbetare kommer att härda dig, så upp med mungiporna. Lägg +1 till din STY, FYS och FV i Jakt.

3 Hobby-sportare•. Korpfotbollen på helgerna har gett resultat — lägg +2 till din STY och FYS. Skulle din Socialnivå rasa ned under 4 förlorar du denna bonus.

4 Mekanik-geni. Du är en liten demon med det mekaniska — om du vill kan du ta examen som mekanik-ingenjör vid IIT. Om dina



DUNSIRNS IRON MASTIFFS

Den produkt som gjort klanen mest berömd är Kimberly Corporations Iron Mastiff. Dessa mekaniska metallhundar designades ursprungligen som jakthundar i miljöer normala hundar inte kan vistas i, exempelvis rymden. Iron Mastiffs har sedan dess använts av ISC-avdelningen FOX-HOUND för spårande av Kättare i tättbefolkade områden.

Dunsirn föredrar en riktig hund framför en Iron Mastiff som sällskap under traditionell jakt, och vägrar därför riskera sina fyrbenta vänners liv i strid. Därför gav klanen en gång i tiden sin cybernetik-avdelning, Kimberly Corporation — i uppgift att utveckla en passande ersättning. Dunsirn har också setts använda Iron Mastiffs i strid, men när slaget är över stänger de av metallmonstren och far hem till sina varmblodiga vänner.

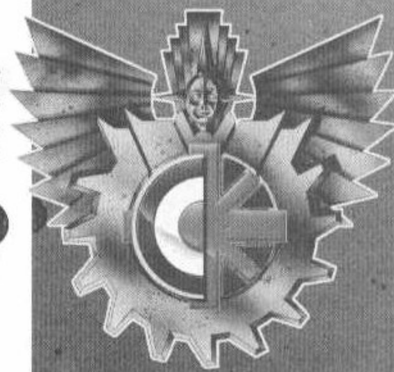
DUNSIRNS VAPENSKÖLD

Dunsirns vapensköld består av tolv hjorthorn på grön botten. Hornens taggar representerar de grenar av klanen som stammar från den förste Dunsirn-hövdingens tolv söner. Vapenskölden symboliserar hur grenarna samarbetar och därmed kan stånga fienden sönder och samman.

grundegenskaper inte motsvarar skolans krav höjder du dem till dess de gör det — lägg dessutom +2 till din FV i Mekanik.

5 Mästerskytt. Allt ditt jagande på fritiden har inte bara fyllt frysen, det ger dig dessutom +1 på ditt FVi Gevär.

6 Inkallad! Du måste rätta in dig i Hunters led och visa vad du går för. Eventuella krav bortses ifrån, men du måste fortfarande lyckas med dina INT/PER-slag (det första slipper du dock). Om du vill kan du lämna förbandet efter att ha fullgjort din första kontraktsperiod om två år, men till dess får du lov att bita ihop.

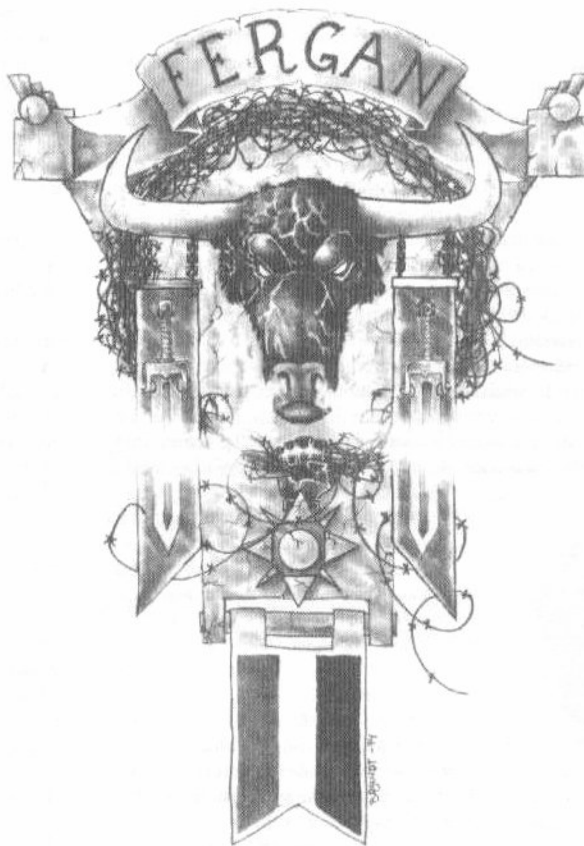


FERGAN

Klanen Fergan håller merparten av megakorporationens nötboskap. Övriga klaner håller också boskap för eget bruk, men ingen av dem på den nivå Fergan håller. Fergans biffkött anses tillhöra solsystemets bästa, hotat endast av Capitols.

Klanmedlemmar som inte hittas på boskapsrancherna återfinns vanligen inom Wolfbanes. De är utmärkta soldater, härdade av ungdomsårens skumpande över öppna slätter vakande över klanens betande boskap. Deras erfarenheter från detta liv har också gjort dem till ypperliga spanare.

Istället för att som gamla tiders cowboys rida till häst, använder man sig av trehjuliga motorcyklar kapabla att ta sig fram i snart sagt vilken terräng som helst. Klanmedlemmarna är ypperliga förare och använder sig i strid av denna skicklighet till att framföra den dödliga Laughton Hedgehog Necromower. Ferganmedlemmar på Necromowers utgör en hel Wolfbane-division som förser de reguljära trupperna med otroligt snabbt och dödligt motoriserat understöd.



FERGANS VAPENSKÖLD

På klanens vapensköld ses ett abstrakt avbildat tjurhuvud i svart, omgivet av en krans av gyllene taggtråd. Detta visar klanens respekt för djuret man livnär sig på, men visar också deras beredvillighet att med vilka medel som helst tämja andras krafter att använda som sina egna.

FAMILJETABELL

1T20	Familj
1–12	Fergan
13–20	sekundärfamilj

SOCIALNIVÅ: Fergan kärnfamilj: 7; sekundärfamilj: 5

LÄGSTA SOCIALNIVÅ: Fergan kärnfamilj: 4; sekundärfamilj: 2

MÖJLIGA SKOLOR: Donchester, Galway, Paxton och Stratford.

MÖJLIGA YRKEN: Conquistador, Arbetare, Odugling, Soldat inom försvarsstyrka, Soldat inom Specialstyrka, Student och Arbetslös.

SÄRSKILDA FÖRUTSÄTTNINGAR: Ferganklanen har ingen egen specialstyrka. Den klanmedlem som vill gå med i en sådan tar värvning i Wolfbanes.

FERGAN UPPVÄXTHÄNDELSER

1T6 UPPVÄXTHÄNDELSE

1 Militär tradition•. Din familj har en lång och stolt militär tradition, och det finns ett antal högre militärer i släkten. Studera två år vid Paxton sedan du avslutat din vanliga grundskoleutbildning. Motsvarar dina grundegenskaper inte skolans krav höjder du dem till dess de gör det.

2 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig som Arbetare på en boskapsfarm. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

3 Vapenfanatiker. Du får +1 på alla eldhandvapenfärdigheter och Vapensystem.

4-5 Född i förarsätet. Du är både snyggare och bättre förare än Niki Lauda. Lägg +1 till ditt FV i Markfordon.

6 Skogsman•. Dina föräldrar har lärt dig att uppskatta och respektera vildmarken, och du har levt och vandrat omkring i den under långa perioder. Lägg +2 till ditt FV i Jakt.

FERGAN SÄRSKILDA HÄNDELSER:

1T6 SÄRSKILD HÄNDELSE

1 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig som Arbetare på en boskapsfarm. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

2 Skogsvaktmästare. Du har fått jobb på en av klanens boskapsfarmer. En tvåårsperiod som Arbetare kommer att härda dig, så upp med mungiporna. Lägg +1 till din STY och FYS.

3 Hobby-sportare•. Korpfotbollen på helgerna har gett resultat — lägg +2 till din STY och FYS. Skulle din Socialnivå rasa ned under 4 förlorar du denna bonus.

4 Mekanik-geni. Du lever i symbios med din motorcykel och kan reparera den med förbundna ögon. Lägg +2 till ditt FV i Mekanik.

5 Mästerskytt. Du har skjutit fler skade– och rovdjur än någon annan på boskapsfarmen och får lägga +1 till ditt FV i Gevär.

6 Inkallad! Du måste rätta in dig i Wolfbanes led och visa vad du går för. Eventuella krav bortses ifrån, men du måste fortfarande lyckas med dina INT/PER-slag (det första slipper du dock). Om du vill kan du lämna förbandet efter att ha fullgjort din första kontraktsperiod om två år, men till dess får du lov att bita ihop.



FIELDHAUSEN

Familjen Fieldhausen, som ursprungligen tillhörde megakorporationen Bauhaus, underordnades Imperial vid tiden för Kardinal Durand X:s kardinalskap. Familjeföretaget fokuserar sig uteslutande på tillverkning av såväl eldhandvapen som bepansrade trupptransport- och stridsfordon av yppersta kvalitet. De är kanske mest kända för sin Mk. 54 Main Battle Tank, även känd som Bauhausbusen — företagets första produkt under Imperials flagg.

Viss förvirring råder angående det faktum att Bauhaus behållit rätten till namnet Fieldhausen Motors trots att familjen Fieldhausen inte längre tillhör megakorporationen. Klanen Fieldhausen har därför också ändrat namnet på sitt fordonstillverkande företag till Fieldhausen Autowerks. Båda företagen står bakom utmärkta produkter, men Fieldhausen Autowerks nyare designer anses allmänt överglänsa motsvarande produkter från Fieldhausen Motors.

Familjen togs till en början upp av Imperial som en del av Kingsfield-klanen, men kämpade länge för att etablera sig som självständig klan. Till slut upphöjdes de också under den Bittra Fejden till klanstatus av Murdoch-klanen, detta som tack för att de ställde sig på Murdochs sida mot de revolterande Kingsfields. Fieldhausens avhopp spelade en viktig roll i Kingsfields slutgiltiga förlust, då detta avskar förrädarklanen från dess huvudsakliga vapenleverantör.

Fieldhausenklanen är den senast skapade av Imperials 62 klaner. Den grundades under en politiskt och socialt extremt hektisk period, vars like inte skådats sedan dess. I fredstider som dessa är det i princip otänkbart att en ny klan skulle kunna skapas, eftersom de existerande klanerna vägrar att låta någonting minska deras makt.

Fieldhausenklanen litar inte heller i första taget på någon utanför familjen, och har därför inga seku ndärfamiljer underställda sig. Klanens vapensköld baseras på Bauhaus' symbol — ett solitt guldhjul utan kuggar eller ekrar. Detta representerar enheten hos den familj som huggit av sina Bauhaus-rötter.

Fieldhausen tillhör en av de få Imperial-klaner som helt saknar militär tradition. Detta kan tyckas underligt med tanke på de krigiska produkter klanen tillverkar, men inom klanen tycks man anse att man gör sitt för Imperials försvar genom att producera så kvalitativ utrustning man någonsin kan. Klanen Fieldhausen lämnar därför själva krigförandet till megakorporationens övriga klaner. Dess inofficiella motto är «Vi gör dem, ni förstör dem.»

Bauhaus har av förståeliga skäl aldrig förlåtit Imperial för att ha tagit ett av deras bästa företag ifrån dem. De gör fortfarande än i denna dag allt de kan för att locka tillbaka sina forna kompanjoner. Skulle det visa sig omöjligt är man villig att utradera dem — ingenting kan få en Bauhausers blod att koka som åsynen av en Imperial-tillverkad Bauhausbuse.

FAMILJETABELL

1T20	Familj
1–20	Fieldhausen

SOCIALNIVÅ: Fieldhausen kärnfamilj: 8

LÄGSTA SOCIALNIVÅ: Fieldhausen kärnfamilj: 6

MÖJLIGA SKOLOR: Donchester, Galway, Hampshire, IIT, Langfrey, Serenity's, Stratford och Wexford.

MÖJLIGA YRKEN: Byråkrat, Conquistador, Ingenjör, Konsult, Arbetare, Odugling, Student och Arbetslös.

SÄRSKILDA FÖRUTSÄTTNINGAR: Klanmedlemmar kan på kort tid skaffa fram i stort sett vilka sorts stridsfordon som helst. Fieldhausen litar inte heller en sekund på den som har några som helst band till Bauhaus, och naturligtvis gäller även det omvända.

FIELDHAUSEN UPPVÄXTHÄNDELSER

1T6 UPPVÄXTHÄNDELSE

1 Företagar-tradition•. En lång rad av dina förfäder var Konsulter. Sök in till Wexfords tvååriga utbildning när du avslutat din normala grundutbildning. Motsvarar dina grundegenskaper inte skolans krav höjder du dem till dess de gör det.

2-3 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig som Arbetare i fabriken. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

4 Mega-nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig som Byråkrat inom Imperial-byråkratin. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

5 Företagar-tradition•. En lång rad av dina förfäder var Ingenjörer. Läs två år vid IIT sedan du avslutat din normala grundutbildning. Motsvarar dina grundegenskaper inte skolans krav höjder du dem till dess de gör det.

6 Född i cockpit. Du flyger bättre än de flesta fåglar — lägg +1 till ditt FV i Flygfarkoster.

FIELDHAUSEN SÄRSKILDA HÄNDELSER:

1T6 SÄRSKILD HÄNDELSE

1-2 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig som Arbetare i fabriken. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

3 Kvällskurser vid Fieldhausen Technical College. Du får två Fria tillval inom expertisområdet Teknik.

4 Förråda Imperial?• Du får möjlighet att hoppa av till Bauhaus. Tackar du ja förskjuts du naturligtvis av din klan, men Bauhaus har lovat att hjälpa dig bibehålla den livsstil du vant dig vid. Ännu bättre är att din Socialnivå höjs med +1.

5 Misshandlad•. Du anfölls av ilskna Bauhaus-hejdukar och slogs halvt ihjäl. Dra –1 från din FYS.

6 Spöat en Bauhauser. De trodde att de hade dig, men den här gången var det du som stod kvar när dammet lagt sig. Du mosar några Bauhausers rejält och folk ser dig i ett helt nytt ljus. Lägg +1 till din PER.

FINN

Medan flertalet klaner satsat på försvaret av medlemmarnas liv har klanen Finn alltid lagt sin tid på att rädda dem. Långt innan Imperialtanken ens vaknade till liv i en sedan länge död Murdochs huvud grundade klanen Finn Mercy Medical School på Luna. Martha Finn insåg att ett solsystem inbegripet i nära nog konstant konflikt var i stort behov av utbildade män och kvinnor som kunde ta hand om de som överlevt slagen men inte undkommit skador. Därför grundade hon också Mercy i hjärtat av Luna.

Nära nog samtliga klanmedlemmar är läkare, vilket avspeglar sig i klanens vapensköld som bär Brödraskapets kors i regnbågens färger, symboliserande mänsklighetens enande för allas bästa. Symbolen omges av olivkvistar, som representerar klanen Finns andra kall: fredsstiftandet. De klanmedlemmar som inte är sysselsatta inom sjukvården söker sig ofta till diplomatyrket. Den som inte har fallenhet för läkaryrket kan kanske som diplomat avstyra orsakerna till smärtan och lidandet.

Klanens diplomater anses vara slipade förhandlare och medlare som alltid gör sitt yttersta för att behandla samtliga parter så rättvist som möjligt. Eftersom klanen är så uppslukad av tanken på konfliktlösning med fredliga medel vägrar de att gå ut i väpnad

strid, och förklarar sig istället vara samvetsömma. Vad de övriga klanerna — som dagligen offrar sina liv i försvaret av Imperial — tycker om det här kan du själv räkna ut... Klanen Finn är dock till så pass stor hjälp för de sårade att man finner det svårt att kritisera dem i hårdare ordalag.

Vissa yngre klanmedlemmar har dock insett att den Mörka Legionen inte går att förhandla med, och har i frustration över sin klans pacifism lämnat den för att gå med i Highlander Clan Warriors. I dessa enheter, kända som Bad Samaritans, hittar man megakorporationens kanske mest stridbara kämpar — möjligen beroende på att de går i strid mot den Mörka Legionen för hela sin familjs räkning. Bad Samaritans går i strid endast mot den Mörka Legionen.

FAMILJETABELL

1T20	Familj
1–12	Finn
13–20	sekundärfamilj

SOCIALNIVÅ: Finn kärnfamilj: 7; sekundärfamilj: 5

LÄGSTA SOCIALNIVÅ: Finn kärnfamilj: 4; sekundärfamilj: 2

MÖJLIGA SKOLOR: Galway, Hampshire, Mercy, Serenity's och Stratford.

MÖJLIGA YRKEN: Diplomat, Läkare, Odugling, Soldat inom specialstyrka, Student och Arbetslös.

SÄRSKILDA FÖRUTSÄTTNINGAR: Klanmedlemmar slipper kraven för antagning vid Mercy Medical School. INT/PER-slaget måste dock fortfarande lyckas. Endast klanmedlemmar kan ta värvning i Bad Samaritans.

FINN UPPVÄXTHÄNDELSER

1T6 UPPVÄXTHÄNDELSE

1-3 Läkar-tradition•. En lång rad av dina förfäder var utmärkta Läkare. Läs fyra år vid Mercy sedan du avslutat din normala grundutbildning. Motsvarar dina grundegenskaper inte skolans krav höjder du dem till dess de gör det.

4 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig som Läkare. Du måste visserligen uppfylla yrkeskraven för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig slå något INT/PER-slag för det.

5 Smort munläder. Du har en silvertunga och får +1 i alla kommunikationsfärdigheter.

6 Född Diplomat. Du har en talang för att få folk att komma överens. Lägg +1 till ditt FV i Köpslå.

FINN SÄRSKILDA HÄNDELSER:

1T6 SÄRSKILD HÄNDELSE

1-3 Läkartalang•. Du har rekryterats till Bad Samaritans' Medical Corps. Tillbringa nästkommande fyra år på Mercy Medical School. Om dina grundegenskaper inte motsvarar skolans krav höjer du dem till dess de gör det.

4 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig som Läkare. Du måste visserligen uppfylla yrkeskraven för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig slå något INT/PER-slag för det.

5 Äkta medkänsla. Du bryr dig verkligen om dina medmänniskor, och det märks tydligt på ditt sätt. Lägg +1 till ditt FV i Socialt umgänge.

6 Gå med i Bad Samaritans! En värvare från Bad Samaritans har gjort påstötningar. Eventuella krav bortses ifrån, men du måste fortfarande lyckas med dina INT/PER-slag (det första slipper du dock). Om du vill kan du lämna förbandet efter att ha fullgjort din första kontraktsperiod om två år, men till dess får du lov att bita ihop.

GALLAGHER

Klanen Gallagher var en gång i tiden solsystemets bästa svärdssmeder. Deras hantverkskonst var vida berömd, deras produkter ständigt efterfrågade. Gallagher var inte den rikaste klanen i pengar räknat, men få kunde mäta sig med dem vad gällde ära och stolthet. De har genom århundradena alltid varit väl sedda gäster hos var Högvördighet i Reading Palace. De har ofta haft Högvördighetens öra i viktiga frågor, och deras råd har alltid ansetts såväl sunda som opartiska — en sällsynthet i dessa de politiska dolkstötarnas moderna tid. Trots att Gallagher-klanen alltid varit liten har dess inflytande över Imperials politik alltid vida överskuggat dess storlek.

Under Nathaniel Durand XVII:s tionde år som Kardinal blev dock Gallagher-klanen olyckligtvis mål för en överraskningsattack riktad mot dess högsäte, Fort Gladius. Klanen utraderades och Fort Gladius jämnades nära nog med marken. Förövarna slog till under nyårshelgen, då i princip samtliga klanmedlemmar firade det kommande året i fortets Stora Sal. På ett enda fruktansvärt ögonblick förvandlades fest till fasa, och innan de lyckats samla sig till en motattack var klanen Gallagher förintad.

Endast unge Sean Gallagher överlevde anfallet, och som klanens ende levande medlem installerades han omedelbart i sin fars baroni. Sean hade olyckligtvis tränat sig i första hand för soldatyrket och endast i andra hand för svärdssmedens. Affärsutbildning saknade han helt. Sean överlät därför skötseln av familjeföretagets ekonomi till Rourke, en familj som följt Gallagher nästan ända sedan klanen bildades. När det väl var gjort avslutade Sean sin utbildning och tog värvning i Wolfbane Commandos, där han stigit till rangen kommendör och överhövding.

I sin unge hövdings frånvaro har Rourke-familjen handhaft skötseln av företaget med hyfsade resultat — med ett viktigt undantag. Utan Gallagher-smedernas enastående hantverkskonst har klanens svärdssmide fallit samman som ett korthus. Försäljningen har gått i botten och lämnat utrymme för andra — exempelvis Murray-klanen — att slå sig in på marknaden.

Spelaren bör notera att deras rollpersoner omöjligt kan bli medlemmar av kärnfamiljen Gallagher — denna består av Sean och ingen annan. Efter massakern på familjen upplöste Sean Gallagher-klanens specialstyrka, det legendariska «Vengeance Company». Endast ett fåtal av de kvarvarande klanmedlemmarna är krigare, då familjen Rourke koncentrerat sig på skötseln av klanens affärer. De som är krigare går vanligtvis med i försvarsstyrkan, men några har också tagit värvning i Wolfbanes eller Highlanders.



FAMILJETABELL

1T20	Familj
—	Gallagher
1–15	Rourke
16–20	Annan sekundärfamilj

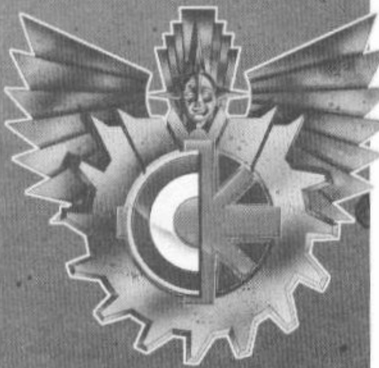
SOCIALNIVÅ: Rourke: 7; Annan sekundärfamilj: 5

LÄGSTA SOCIALNIVÅ: Rourke: 3; Annan sekundärfamilj: 2

MÖJLIGA SKOLOR: Donchester, Galway, IIT, Stratford och Wexford.

MÖJLIGA YRKEN: Conquistador, Ingenjör, Konsult, Frihandlare, Arbetare, Odugling, Soldat inom försvarsstyrka, Soldat inom Specialstyrka, Student och Arbetslös.

SÄRSKILDA FÖRUTSÄTTNINGAR: Gallagher-klanens medlemmar kan gå med i en specialstyrke-enhet endast om de först fått medalj för Utomordentlig Bragd eller Tapperhet i Fält.



GALLAGHER UPPVÄXTHÄNDELSER

1T6 UPPVÄXTHÄNDELSE

1 Företagar-tradition•. En lång rad av dina förfäder var Konsulter. Sök in till Wexfords tvååriga utbildning när du avslutat din normala grundutbildning. Motsvarar dina grundegenskaper inte skolans krav höjder du dem till dess de gör det.

2 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig som Arbetare i vapensmedjan. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

3 Vapenfanatiker. Du får +1 på alla eldhandvapenfärdigheter och Vapensystem.

4 Gatans kung. Du är ytterst frikostig med dina knogmackor — höj ditt FV i Slagsmål och Brottning med +1.

5-6 Svärdets häxmästare. En Gallagher Claymore är som en förlängning av din arm, och du får höja ditt FV i Närstridsattack och Parera med +1.

GALLAGHER SÄRSKILDA HÄNDELSER:

1T6 SÄRSKILD HÄNDELSE

1 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig som Arbetare i vapensmedjan. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

2 Administrationskurs. Det är ytterst viktigt att klanens tillgångar hanteras på ett effektivt sätt. Gör två Fria tillval inom expertisområdet Kommunikation.

3-4 Gäcka Mörkret. Det verkar som om någon har något särskilt emot just Gallagher-klanen. Du stöter på en person som står under den Mörka Symmetrins influens — och inte nog med att du överlever incidenten, du blir dessutom starkare! Höj din PSY med +2.

5-6 Lön för mödan. Du har gjort ett bra jobb, och som lön för mödan belönas du med en ovanligt välsmidd Gallagher Claymore. Svärdet gör +2 poängs skada under attacker. *(Du får inte sälja, byta eller ge bort ett sådant svärd. Det är ett hederstecken — är din heder kanske till salu?)*

KINGSFIELD

Klanen Kingsfield var en gång den näst mäktigaste kraften inom Imperial, underlägsen endast Murdoch — men det var länge sedan. Under Durand XIs kardinalskap inledde Kingsfield-klanen en ekonomisk och militär offensiv mot den regerande Högvördighetens klan, och man svor att störta Murdoch-klanen och överta tronen. De misslyckades totalt och förintades nästan på kuppen. Detta var i korta ordalag vad som hände under den Bittra Fejden, och det var Imperials allra mörkaste tid.

Det som idag kvarstår av klanen Kingsfield är långt mycket svagare. Ytterst få vill ha med dem att göra, eftersom namnet frammanar bilder av förräderi och skam. Det finns vinnare och förlorare i all sorts tävlan, och Kingsfield-klanen är Imperials största förlorare.

Det är på grund av detta som klanen blivit föremål för en mängd olika skämt som tidigare vanligtvis varit förbehållna minoriteter. Ett exempel: «Vad kallar man tio Kingsfields som står skuldra vid skuldra? En vindtunnel!» Skämten blir allt råare med åren.

Som ett resultat av detta är det få klanmedlemmar, även bland själva kärnfamiljen, som öppet avslöjar sin härkomst. Klanens specialstyrka, Black Hearts, krossades i den Bittra Fejdens hektiska slutstrid, och upplöstes strax därefter. Merparten av klanens företag och affärsintressen övertogs under Fejdens efterspel av de segrande klanerna, och kvar stod Kingsfield-klanens medlemmar utan annat än en mager pension de med knapp nöd kunde överleva på.

När de väl vuxit upp fann arvingarna till hertigskapet Kingsfield att det inte fanns värst mycket att ärva. De flesta avsade sig såväl familjenamn som Imperial-medborgarskap tillsammans med rätten att förfoga över sitt förvaltade kapital. Skammen som förknippades med att ta emot pengar ur dessa fonder var helt enkelt för stor. Dessa män och kvinnor bytte därför namn och gav sig med en mindre summa av det arv deras föräldrar lämnat dem ut i solsystemet för att bilda egna mindre frilansarföretag. Det var deras chans att börja om på ny kula, och i de allra flesta fall lät man dem göra det ifred. Ingen ansåg det egentligen rätt att straffa barnen för att deras föräldrar begått en oförlåtlig synd — att de hade förlorat.

De som stannade kvar och behöll sitt rätta namn tvingades leva med det föga avundsvärda faktum att deras förfäders misstag var intimt förknippat med själva deras identitet. Detta, tillsammans med det faktum att klanen fallit från Imperials toppskikt till den absoluta botten, gjorde var och en av dem så bittra de någonsin kunde bli. Åren gick utan att mildra deras bitterhet, och Kingsfield-klanens tankar kom ofelbart att fokuseras kring hämnd och återupprättelse.

Att klanen dessutom gjorts i princip maktlös av de som krossat deras förfäder fick naturligtvis vredens eldar att brinna än högre i deras bröst. Samtliga klanmedlemmar lider utan undantag av ett visst mått av förföljelsemani. Deras övertygelse om att alla är ute efter att skada dem skulle kanske framstått som fullt utvecklad paranoia — om det inte hade varit för att det faktiskt ligger en viss sanning i det hela.

Kingsfields känner ett våldsamt behov av att hämnas på de klaner som inte stod på deras sida i den Bittra Fejden — vilket vid krigsslutet var samtliga klaner. De är särskilt förbittrade på klanerna Bartholomew (som de anser bestulit dem på deras rättmätiga position), Murdoch (som inledde striden med dem när de helt enkelt borde ha gått ur vägen), MacGuire (som ställde sig på motståndarsidan — med deras hjälp kunde de ha övertagit hela megakorporationen och styrt den sida vid sida) och Fieldhausen (som svek dem så att de kunde bli Imperials sextioandra klan). Kingsfield är beredda att göra allt de kan för att skada någon medlem av dessa klaner så mycket som möjligt, när det är möjligt.

Klanmedlemmarna är naturligtvis inte helt irrationella och hatiska. De inser mycket väl fördelarna med att i det kortare perspektivet samarbeta med andra klaner, särskilt om samarbetet lönar sig för dem och ställer till det för deras större fiender. Det är bara så, att om de kan göra något på egen hand, så gör de det. Om Kingsfield-klanen så bara lärt en sak av den Bittra Fejden, så är det att en Kingsfield inte kan lita på någon annan än en Kingsfield.

Det påstås att vissa av de före detta klanmedlemmarna, de som avsagt sig klanmedlemskapet, i verkligheten tjänar som hemliga agenter för att främja klanens sak. Det har naturligtvis inte gått att bevisa att så är fallet, vilket har gjort det till en av de mer populära konspirationsteorierna. Tanken på att medlemmar av Kingsfield-klanen skulle fara runt och försöka få igång ännu en Bitter Fejd tycks ha någon märklig dragningskraft på massorna, och har därför varit ett centralt tema i ett antal filmer och andra populära former av massunderhållning.

FAMILJETABELL

1T20	Familj
1–20	Kingsfield

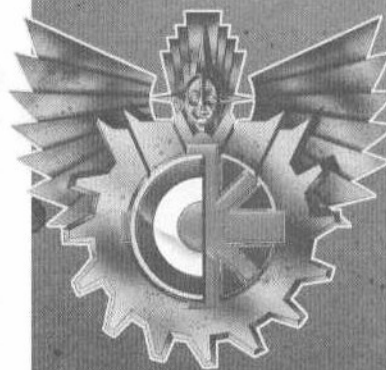
SOCIALNIVÅ: Kingsfield kärnfamilj: 8
LÄGSTA SOCIALNIVÅ: Kingsfield kärnfamilj: 4
MÖJLIGA SKOLOR: Samtliga.
MÖJLIGA YRKEN: Samtliga utom Arbetslös.
SÄRSKILDA FÖRUTSÄTTNINGAR: Inga.

KINGSFIELD UPPVÄXTHÄNDELSER

1T6 UPPVÄXTHÄNDELSE

1 Militär tradition•. Din familj har en lång och stolt militär tradition, och det finns ett antal högre militärer i släkten. Studera två år vid Paxton sedan du avslutat din vanliga grundskoleutbildning. Motsvarar dina grundegenskaper inte skolans krav höjder du dem till dess de gör det.

2-3 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig som Byråkrat. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.



4 Vapenfanatiker. Du får +1 på alla eldhandvapenfärdigheter och Vapensystem.

5 Lismande munläder•. Du lyckas alltid få som du vill, men det behöver inte betyda att folk gillar dig. Man tvättar gärna händerna efter att ha skakat hand med dig. Lägg +2 till alla färdigheter baserade på Socialnivå, men dra -2 från din PER.

6 Inget sinne för humor. När folk skrattar sig harmynta ser du oförstående ut. Dra -1 från din PER.

KINGSFIELD SÄRSKILDA HÄNDELSER:

1T6 SÄRSKILD HÄNDELSE

1 Förråda Imperial?• Du ges möjlighet att hoppa av till — slå 1T4 — 1=Bauhaus; 2=Cybertronic; 3=Mishima; 4=Capitol. Tackar du ja förskjuts du naturligtvis av din klan, men din nya megakorporation har lovat att hjälpa dig bibehålla den livsstil du vant dig vid. Ännu bättre är att din Socialnivå höjs med +1.

2 Misshandlad av Murdoch•. Du anfölls av ilskna Murdoch-busar och slogs halvt ihjäl. Dra -1 från din FYS.

3 Spöat en buse. De trodde att de hade dig, men den här gången var det du som stod kvar när dammet lagt sig. Du mosar några Murdoch-kräk rejält och folk ser dig i ett helt nytt ljus. Lägg +1 till din PER.

4 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig som Byråkrat. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

5 Gå med dina bröder•. Du kontaktas av några före detta klanmedlemmar som ber dig gå med dem i deras strävan att rentvå familjenamnet från beskyllningar om inflytande från utom Imperial. Om du tackar ja, måste du bli Avfälling.

6 Inkallad! Trots din familjebakgrund, eller snarare tack vare den, anser ISC att du skulle kunna bli en bra Agent — gör dem inte besvikna nu. Eventuella krav bortses ifrån, men du måste fortfarande lyckas med dina INT/PER-slag (det första slipper du dock). Om du vill kan du lämna förbandet efter att ha fullgjort din första kontraktsperiod om två år, men till dess får du lov att bita ihop.

LOUGHTON

Klanen Loughton är oerhört rik. Merparten av pengarna tjänade man på att vara bland de första att göra anspråk på asteroidbältet. Klanen diversifierade sig dock snart därefter, och satsade stort inom den tunga industrisektorn. Allt detta hände långt innan megakorporationen skapades och de ekonomiska sektorerna delades upp mellan dess medlemsklaner. När Imperial väl bildades lyckades Loughton så behålla greppet om flertalet av sina starkare företag.

De flesta känner troligen till Loughtonklanen tack vare dess fordonstillverkning. Snart sagt samtliga fordon Imperial använder har, med undantag av några få lyxbilsmodeller, tillverkats av Loughton. Klanen äger och sköter dessutom Witchmouth Yards på Luna, där 65% av Imperials alla flygplan och rymdskepp — använda av nära nog samtliga Imperial-militärens avdelning — tillverkas.

Man kunde kanske tro att klanmedlemmarna därmed skulle få ta del av de enorma rikedomarna, men de är inte rikare än de flesta andra klaners medlemmar. Anledningen till detta är de starka band som knyter samman Loughtonklanen och Brödraskapet. Klanen donerar hela 50% av sin nettovinst till den heliga organisationen.

Banden till Brödraskapet är dock ingen ren förlustaffär för klanen. Brödraskapet köper nämligen merparten av sina fordon av just Loughton och står därmed för en stor del av klanens marknad. Anledningen till detta står kanske att finna i att hertig Wilbur Loughtons yngre bror, Storadministratör hertig Thomas Loughton, är Fjärde Direktoratets Primus.

På Loughtonklanens vapensköld syns en bagges huvud i en gyllene cirkel, där baggen symboliserar Loughtons sedan gammalt erkända envishet och tålighet. Vapenskölden känns igen av alla, eftersom alla ser den till vardags — på kylaren till varje Loughton-fordon som någonsin byggts. Loughtons specialstyrkor använder sig också av vapenskölden, och kallas därför kort och gott Rams (=Baggarna).

FAMILJETABELL

1T20	Familj
1–14	Loughton
15–20	sekundärfamilj

SOCIALNIVÅ Loughton kärnfamilj: 7; sekundärfamilj: 5
LÄGSTA SOCIALNIVÅ: Loughton kärnfamilj: 4; sekundärfamilj: 2
MÖJLIGA SKOLOR: Samtliga.
MÖJLIGA YRKEN: Samtliga.
SÄRSKILDA FÖRUTSÄTTNINGAR: Klanmedlemmar som vill gå med i Brödraskapet behåller sin Socialnivå om den är högre än 5 när de går med i organisationen.

LOUGHTON UPPVÄXTHÄNDELSER

1T6 UPPVÄXTHÄNDELSE

1 Militär tradition•. Din familj har en lång och stolt militär tradition, och det finns ett antal högre militärer i släkten. Studera två år vid Paxton sedan du avslutat din vanliga grundskoleutbildning. Motsvarar dina grundegenskaper inte skolans krav höjder du dem till dess de gör det.

2 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig som Arbetare på Witchmouth Yards. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

3 Vapenfanatiker. Du får +1 på alla eldhandvapenfärdigheter och Vapensystem.

4-5 Född i förarsätet. Du är både snyggare och bättre förare än Niki Lauda. Lägg +1 till ditt FV i Markfordon.

6 Född i cockpit. Du flyger bättre än de flesta fåglar — lägg +1 till ditt FV i Flygfarkoster.

LOUGHTON SÄRSKILDA HÄNDELSER:

1T6 SÄRSKILD HÄNDELSE

1 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig som Arbetare på Witchmouth Yards. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

2 Hej hå, hej hå... Du har fått jobb i gruvan, men se det från den ljusa sidan. Två år som Arbetare härdar dig — öka din STY och FYS med +1.

3 Hobby-sportare•. Korpfotbollen på helgerna har gett resultat — lägg +2 till din STY och FYS. Skulle din Socialnivå rasa ned under 4 förlorar du denna bonus.

4 Mekanik-geni. Du lever i symbios med din motorcykel och kan reparera den med förbundna ögon. Lägg +2 till ditt FV i Mekanik.

5 Skickad till flygskola. Ta två Färdighetstillval i Flygfarkoster.

6 Inkallad! Du måste rätta in dig i Rams led och visa vad du går för. Eventuella krav bortses ifrån, men du måste fortfarande lyckas med dina INT/PER-slag (det första slipper du dock). Om du vill kan du lämna förbandet efter att ha fullgjort din första kontraktsperiod om två år, men till dess får du lov att bita ihop.



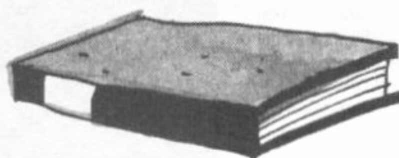
MACGUIRE

Klanen MacGuires medlemmar är om möjligt ännu stoltare över sin position än Bartholomew-klanens. MacGuire sitter på ett otal prominenta platser inom toppskiktet av Imperials administration — som exempel kan nämnas Ministry of Industry respektive Ministry of Conquest.

Den stora förbittringen är, som tidigare sagts, ingenting annat än den Bittra Fejden i lönndom. MacGuire-klanen kritiserar aldrig öppet klanen Bartholomew, och det är ytterst sällan de utåt visar sig oeniga. Politiskt rävspel och inflytande har ersatt väpnad konflikt och kanoner. Vissa kan ibland påstå sig längta tillbaka till den Bittra Fejdens dagar då allt åtminstone sköttes i det öppna, men ingen vill egentligen se det slags dödande som uppstår då klan ställs mot klan.



Något slut går dock inte att se på den rivalitet och avundsjuka som hållit klanerna åtskilda sedan urminnes tider. Man har framkastat teorin att om inte denna tävlan klanerna emellan hade existerat, skulle inte heller klanerna göra det. Motsättningarna mellan familjerna skulle är det som skiljer Imperial från de övriga megakorporationerna, och det är också det som gör Imperial bättre, menar man. Klanerna sporras att ständigt bli bättre och bättre i denna maktkamp där målet att dominera de övriga klanerna endast överskuggas av målet att tillsammans, som Imperial, dominera solsystemet. Vore det inte för denna kamp skulle Imperial förmodligen fortfarande vara en samling hyfsade frilansarföretag, eller som bäst ett löst sammanhållet konglomerat av käbblande korporationer.



Den eviga kampen mellan klanerna MacGuire och Bartholomew blir numera sällan synlig för den stora massan, utan sköts istället i Imperials oräkneliga kontorskomplex. Så snart nya befälhavare över militära expeditioner ska utses, när leasingkontrakt köps in, när ministrar utses till poster — det är då maktkampen äger rum.

Kampen om de viktigare posterna kan vara våldsam, och är det ofta. Den klan som lyckas få in en medlem på en toppost inom något ministerium får ökat inflytande även över de obetydligaste frågor. Man vet exempelvis aldrig när man kan behöva be en mediaminister om en tjänst. De stridande parterna i detta spel går vanligen inte så långt som till att lönnmörda motståndaren, men det har hänt — när en Imperial-medborgares klans framtid står på spel skyr han eller hon inga medel.

MacGuire-klanen leds av hertig Rowan MacGuire med sin son Malcolm och döttrarna Madeleine och Michelle som närmast underlydande. Greve Malcolm, 49, är Imperials utrikesminister, Lady Madeleine, 48, är ælgænor (överbefälhavare) över Wolfbanes, och 39-åriga Michelle innehar en topposition inom Ministry of Conquest.

Trots sitt uppstigande till maktens tinnar sedan den Bittra Fejden — innan vilken de var en liten om än rik klan — är MacGuire-klanen mest känd för sina Wolfbane Commandos. Wolfbanes är en specialstyrka inom försvaret som åtminstone till namnet inte står under någon klans överinseende. Faktum är dock att förbandet har varit formellt knutet till klanen MacGuire, som numera agerar som deras sponsorer och överbefälhavare. Befälskedjan är en smula komplicerad, men i princip fungerar det så att Wolfbanes agerar som ett slags legoförband som inte kräver betalning då de utför uppdrag åt MacGuire. Naturligtvis arbetar de gratis också när megakorporationen som helhet begär deras tjänster — precis som alla som är stolta över att kunna kalla sig för Imperial-medborgare skulle ha gjort.

Hertigens barn har alla förtjänat den respekt de visas, men ingen av dem har lyckats uppnå sin fars status som levande legend. Hertigen är en lång och bredaxlad man i sjuttioårsåldern med stålgrått hår och en glimt i ögat som motsäger hans ålder — han har åldrats med grace. Hertigen tränar regelbundet tillsammans med Wolfbanes och står sig bra mot män och kvinnor som är hälften så gamla. Han har avsvurit sig allt vad strid heter sedan hustrun Millie dog under ett Wolfbane-anfall mot ett av den Mörka Legionens citadell. I allt annat tycks han ha behållit sin aptit på livet, men stridslarmet livar inte längre upp hans livsandar.

Det är tack vare denna ändrade inställning hertigen på senare år arbetat allt hårdare för att skapa verklig och varaktig fred mellan klanerna. Hans barn delar olyckligtvis inte hans inställning i frågan. Malcolm, Michelle och Madeleine njuter fortfarande alltför mycket av slagfältets bistra skönhet för sin faders smak, men hans vänlighet och den visdom åldern skänkt tycks så sakteliga få dem att ändra uppfattning.

Naturligtvis vilar inte beslutet att upphöra med fientligheterna klanerna emellan enbart på MacGuires axlar. Samtliga klaner har sin egen dagordning, och uppgiften att ändra alla dessa planer så att de strävar åt samma håll istället för att motarbeta varandra är ingenting mindre än överväldigande. Det är helt enkelt en strid hertig MacGuire omöjligt kan vinna på egen hand.

Hertig MacGuire insåg för länge sedan att om han skulle lyckas påverka Imperial-medborgaren i själ och hjärta måste han ta kontroll över mediavärlden. Den som styr media, resonerade han, styr också vilken information medborgarna får, och än viktigare: hur de får den. På senare tid har hertigen försökt sända ut budskap om kamratskap och fred mellan klanerna i en bön till dem att bilda en ny pakt mot det som hotar att förgöra dem alla: den Mörka Legionen.

MACGUIRES VAPENSKÖLD

På klanen MacGuires vapensköld syns en bagges huvud ovan ett sönderrivet Imperialbanér, vilket symboliserar klanens uppstigande ur den Bittra Fejden som nära nog sönderslet megakorporationen. På en pergamentrulle ovanför baggens huvud står klannamnet stavat på det gamla sättet (McGuire). En mikrofon, vilken representerar klanens ursprung inom mikroelektronikindustrin och dess ständiga intresse i mediavärlden — hänger kedjad runt huvudet.



Hertigen tror fullt och fast på fred mellan människor, men hyser inga som helst illusioner i den vägen vad gäller Mörkrets Själ. Splittrade av interna stridigheter är Imperials klaner knappt hälften så starka som de kunde ha varit, och hertigen tvivlar starkt på att det räcker. Om inte Imperial enas på nytt kommer megakorporationen — tillsammans med resten av mänskligheten — att svepas bort av det Stora Mörkrets och dess Legioners vilda ondska. De Mörka Apostlarna kommer inte att visa mänskligheten någon nåd, menar hertigen, och «vår beslutsamhet att stå upp emot dem måste vara lika orubblig som deras önskan att utrota oss.»

FAMILJETABELL

1T20	Familj
1–7	MacGuire
8–20	sekundärfamilj

SOCIALNIVÅ: MacGuire kärnfamilj: 8; sekundärfamilj: 6
LÄGSTA SOCIALNIVÅ: MacGuire kärnfamilj: 6; sekundärfamilj: 2
MÖJLIGA SKOLOR: Samtliga.
MÖJLIGA YRKEN: Samtliga.
SÄRSKILDA FÖRUTSÄTTNINGAR: Klanmedlemmar kan bortse från Wolfbanes antagningskrav, men måste fortfarande klara INT/PER-slaget.

MACGUIRE UPPVÄXTHÄNDELSER

1T6 UPPVÄXTHÄNDELSE

1-2 Militär tradition•. Din familj har en lång och stolt militär tradition, och det finns ett antal högre militärer i släkten. Studera två år vid Paxton sedan du avslutat din vanliga grundskoleutbildning. Motsvarar dina grundegenskaper inte skolans krav höjder du dem till dess de gör det.

3 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig som precis vad du vill inom valfritt Imperial-ministerium. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

4 Vapenfanatiker. Du får +1 på alla eldhandvapenfärdigheter och Vapensystem.

5-6 Tränad av Wolfbanes. Du har tränat tillsammans med dina föräldrar, som båda är mycket goda krigare. Lägg +1 till ditt FV i Wolfbane-slagsmål.

MACGUIRE SÄRSKILDA HÄNDELSER:

1T6 SÄRSKILD HÄNDELSE

1-2 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig som precis vad du vill inom valfritt Imperial-ministerium. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

3 Intressant personlighet. Din personlighet fascinerar de flesta. Lägg +1 till din PER.

4 Administrationskurs. Du pluggar bra och får ta två Färdighetstillval inom expertisområdet Kommunikation.

5-6 Inkallad! Du måste rätta in dig i Wolfbanes led och visa vad du går för. Eventuella krav bortses ifrån, men du måste fortfarande lyckas med dina INT/PER-slag (det första slipper du dock). Om du vill kan du lämna förbandet efter att ha fullgjort din första kontraktsperiod om två år, men till dess får du lov att bita ihop.

MORGAN

Klanen Morgan är Imperials svarta får på mer än ett sätt. Hertig Arthur Morgan, klanens grundare, intjänade sin förmögenhet inom ett antal mer eller mindre ljusskygga områden, varav det minst olagliga var organiserat spel. Snart efter det att klanen gått med i Imperial insåg Arthur att det enda sättet för honom och hans familj att bli tagna på allvar var att ge sig in i mer lagliga affärer. Med de kunskaper han skaffat sig på att använda övervakningssystem i sina spelhålor startade han en mycket framgångsrik elektronik-avdelning som tillgodosåg säkerhetstänkande organisationers särskilda behov.

ISC blev snart Morgan Electronics största kund, och affärerna gick lysande. Arthur Morgan var dock inte den som lade alla ägg i samma korg, oavsett hur stor eller kraftig korgen kunde tänkas vara. Klanen Morgan gav sig snart in på hemelektronik-marknaden, där de lyckades lika bra som de gjort inom alla sina övriga affärsområden.

Allt detta förändrades naturligtvis med den Mörka Legionens ankomst. Elektronisk utrustning gick inte längre att lita på med tanke på risken av inflytande av Mörk Symmetri. Morgan-klanen lät sig dock inte krossas av något sådant, utan lyckades komma på ett sätt (det är okänt hur) att åtminstone delvis skydda sina elartiklar från att påverkas av den Mörka Symmetrin.

Skyddet är som bäst mediokert, men det är långt mycket bättre än flertalet konkurrenters motsvarigheter. Rykten som säkerligen spritts av avundsjuka konkurrenter hävdar att Morganklanen samarbetar med den Mörka Legionen, att de skulle ha ingått en pakt med Mörkrets Själ för att få sina produkter någotsånär skyddade.

Klanen har naturligtvis tillbakavisat allt sådant tal. För att visa var man stod inrättade Morgan-klanen en egen specialstyrka, Black Berets, vars enda uppgift är att spåra och nedkämpa Kättare på mänsklighetens domäner. Till och med dess hårdaste kritiker måste medge att Black Berets har varit mänskligheten till största nytta sedan förbandet bildades. Ingen ifrågasätter Black Berets' mod.

Ryktena angående den Mörka Symmetrins inflytande har fortsatt att plåga klanen Morgan till denna dag, men få lyssnar till dem. Skulle något sådant vara sant kan det bara gälla en ytterst liten inre cirkel, eftersom Mörkerinflytande av det slaget säkerligen skulle uppmärksammats om det hade gällt samtliga klanmedlemmar.

FAMILJETABELL

1T20	Familj
1–16	Morgan
17–20	sekundärfamilj

SOCIALNIVÅ: Morgan kärnfamilj: 8; sekundärfamilj: 6
LÄGSTA SOCIALNIVÅ: Morgan kärnfamilj: 6; sekundärfamilj: 2
MÖJLIGA SKOLOR: Samtliga.
MÖJLIGA YRKEN: Samtliga.
SÄRSKILDA FÖRUTSÄTTNINGAR: Endast klanmedlemmar kan ta värvning i Black Berets.

MORGAN UPPVÄXTHÄNDELSER

1T6 UPPVÄXTHÄNDELSE

1 Militär tradition•. Din familj har en lång och stolt militär tradition, och det finns ett antal högre militärer i släkten. Studera två år vid Paxton sedan du avslutat din vanliga grundskoleutbildning. Motsvarar dina grundegenskaper inte skolans krav höjder du dem till dess de gör det.

2-3 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig som Arbetare inom något av Morganklanens elektronikföretag. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

4 Vapenfanatiker. Du får +1 på alla eldhandvapenfärdigheter och Vapensystem.

5 Elteknisk begåvning. Går något på ström vet du hur man bygger eller lagar det. Lägg +1 till ditt FV i Elektronik.

6 Spelare. Du är i princip född och uppvuxen i en spelhall, och nu är du redo att kupera kortleken för egen vinning. Lägg +1 till ditt FV i Hasardspel.

MORGAN SÄRSKILDA HÄNDELSER:

1T6 SÄRSKILD HÄNDELSE

1-2 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig som Arbetare i något av Morganklanens elektronikföretag. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.



3 Intressant personlighet. Din personlighet fascinerar de flesta. Lägg +1 till din PER.

4 Personlighetsutvecklande kurs. Du börjar komma ut ur ditt skal och får två Fria tillval ur expertisområdet Kommunikation.

5 Gäcka Mörkret. Det låg visst mer sanning i ryktena om den Mörka Legionen än vad du hade trott. Du stöter på en person som står under den Mörka Symmetrins influens — och inte nog med att du överlever incidenten, du blir dessutom starkare! Höj din PSY med +2.

6 Inkallad! Du måste rätta in dig i Black Berets led och visa vad du går för. Eventuella krav bortses ifrån, men du måste fortfarande lyckas med dina INT/PER-slag (det första slipper du dock). Om du vill kan du lämna förbandet efter att ha fullgjort din första kontraktsperiod om två år, men till dess får du lov att bita ihop.

MURDOCHS VAPENSKÖLD

Murdochs vapensköld visar helt enkelt en stiliserad form av deras urgamla klansymbol, liljan, tillsammans med deras stridsrop: «Glory». «Steel Lillies» är också namnet på hertginnans personliga livgarde.

MURDOCH

För bara några generationer sedan stod klanen Murdoch som Imperials odiskutabla ledare. Inte nog med att man var den affärsmässigt starkaste klanen, utan man hade dessutom ett fast grepp om såväl parlamentets båda kamrar som megakorporationens tron. Allt detta slets dock ur klanens händer under det inbördeskrig som kommit att kallas den Bittra Fejden.



Bartholomew-administrationen har aldrig lyckats få så stor kontroll över Imperial som Murdoch-klanen en gång hade. Visserligen steg Bartholomew ut ur inbördeskrigets rök och aska som vinnande part, men för att nå dit hade man tvingats ingå en slags koalition. Därför tvingades Bartholomew göra sådana offer som Murdoch-klanen aldrig ens behövde överväga — för första gången i Imperials historia kan dess mäktigaste klan exempelvis inte kalla Högvördighetstiteln sin.

Klanen Murdoch minns tiden före den Bittra Fejden som en fredens och blomstringens tid för Imperial, men så var inte alltid fallet. Det fanns problem under den gamla administrationen precis som det finns under den nuvarande. Meningsmotståndare i saken gör också gällande att om allt varit så rosenrött som Murdochs påstår hade den Bittra Fejden aldrig ägt rum.

Till detta genmäler Murdoch-klanen att om det inte hade varit för hertig Carlton Kingsfields makthunger skulle revolten heller aldrig brutit ut. Merparten av Imperial-klanerna var före Fejden



nöjda med sina liv. Hade inte Kingsfield-klanen lustat efter makt som inte rätteligen tillhörde den skulle Imperial än i denna dag blomstrat under Murdochs styre, och inte plågas av den söndring som numera handikappar megakorporationen.

Framkastandet av alla dessa om-inte-för-att-scenarion har dock inte på något sätt förändrat verkligheten. Ordkriget har tvärtom fått som enda resultat att existerande motsättningar fördjupats. Troligen har klanen Murdoch anstiftat den tysta revolt mot Bartholomew-styret som kallas Den stora förbittringen.

Fastän Bartholomews under loppet av ett par generationer har försökt minska Murdoch-klanens kontroll över Imperials regering har man bara nått halvvägs. Trots att Murdoch förlorat tronen har klanen fortfarande stor kontroll över Imperial — och dess medlemmar drar sig inte för använda sig av sin makt. Klanen innehar höga poster inom hela Imperials administrativa apparat, och då särskilt inom försvarsstyrkorna och de tunga industri- och affärsdrivande sektorerna.

Under alla dessa år har Murdoch-klanen varit den som hållit Den stora förbittringens gryta kokande. Det var de som förlorade mest i striderna mot Kingsfield-klanen, och det retar dem till vansinne var gång de måste knäböja för någon som inte tillhör klanen. De har svurit att en dag återta den tron som rättmätligen är deras i kraft av att det var de som en gång grundade själva megakorporationen. Det är detta löfte som lagt hinder i vägen för de fredsprocesser som annars kunde ha inletts — och till och med avslutats — för länge sedan.

Klanen Murdoch skiljer sig i fysiskt hänseende från övriga klaner genom att bära håret uppsatt i den traditionella hästsvansen. Klanmedlemmarna klipper aldrig någonsin håret, eftersom det för dem är en symbol för styrka och virilitet. De vägrar helt enkelt att skiljas från minsta lock av sitt hår, utom kanske som en kärleksgåva till den som vunnit deras hjärta.

Murdoch-klanen är precis lika traditionsbunden inom andra livets områden, och följer en strikt moralkodex som reglerar deras klädesval och uppförande. Klanens män bär höghalsade skjortor under exklusiva blazers. Oftast iför de sig långbyxor och höga snörkängor, men i formella sammanhang bär de den traditionella kilten med rikt utsirade dolkar i ett bälte vid höften. Kvinnorna bär klänningar som kyskt döljer deras kroppar från fotled till hals. De tillåts endast bära byxor i strid eller någon sorts fysisk träning, men bär då vanligtvis overall istället. I sportsammanhang tillåts de bära korta kjolar, som dock minst måste nå nedanför knäet.

Klanen Murdochs makt är koncentrerad till Mars, som den har varit ända sedan Imperials bildande. Där står merparten av megakorporationens råolje- och mineralindustri, klanens maktbas, under Murdochs styre. Till skillnad från de flesta övriga klaner har Murdoch vägrat investera i Fukido. Eftersom leasingavtalet på bosättningen endast löper på 100 år — varav vilka större delen förflutit — vill man inte bli inblandad i Mishima-området då man anser att det hela är alltför kortsiktigt.

På Mars finns också klanens militärhögskola, Serenity's Military College, vilken är jämbördig med såväl Paxton som Bartholomew-klanens privata militärhögskola. Här utbildas och tränas Highlander Clan Warriors tillsammans med Murdoch-klanens egen specialstyrka Golden Lions. Det är endast Wolfbanes och de legendariska Blood Berets som ens kan mäta sig med dessa förband vad gäller ära och framgångar i strid.

FAMILJETABELL

1T20	Familj
1–6	Murdoch
7–20	Annan sekundärfamilj

SOCIALNIVÅ: Murdoch kärnfamilj: 8; sekundärfamilj: 6

LÄGSTA SOCIALNIVÅ: Murdoch kärnfamilj: 6; sekundärfamilj: 2

MÖJLIGA SKOLOR: Alla utom Donchester eller Paxton. Murdoch-medlemmar som vill läsa vid militärhögskola måste göra det vid Serenity's Military College. SMC har både elit– och standardskolor. Utgå från uppräknade skolor.

MÖJLIGA YRKEN: Alla utom Arbetare eller Frihandlare. Kan bli Arbetare endast som medlem av annan familj än Murdoch.

SÄRSKILDA FÖRUTSÄTTNINGAR: Endast klanmedlemmar kan ta värvning i Golden Lions. Klanmedlemmar kan också bortse från Highlander Clan Warriors' krav, men måste fortfarande klara INT/PER-slaget.

MURDOCH UPPVÄXTHÄNDELSER

1T6 UPPVÄXTHÄNDELSE

1 Militär tradition•. Din familj har en lång och stolt militär tradition, och det finns ett antal högre militärer i släkten. Studera två år vid Serenity's Military College Special Forces School sedan du avslutat din vanliga grundskoleutbildning. Höj samtliga grundegenskaper så de motsvarar SMCSFS's krav.

2-3 Nepotism•. Dina föräldrar fixar valfritt Imperialjobb åt dig. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

4 Vapenfanatiker. Du får +1 på alla eldhandvapenfärdigheter och Vapensystem.

5 Smort munläder. Du har en silvertunga och får +1 i alla kommunikationsfärdigheter.

6 Underbarn. Det innebär vissa fördelar att tillhöra Murdoch-klanen. Du får göra två Fria tillval, men inte från Specialfärdigheterna.

MURDOCH SÄRSKILDA HÄNDELSER:

1T6 SÄRSKILD HÄNDELSE

1 Jösses! Hur kunde du vara så korkad? Du har gjort en fruktansvärd social blunder och tvingats ta jobb som Arbetare — och där ska du stanna under 1T3 yrkesrundor för att lära dig veta hut. Din Socialnivå rasar ned till 2. Du kan undvika det förnedrande jobbet (och slöseriet med tid) genom att omedelbart dra ut på äventyr, men din Socialnivå går inte att rädda. Lyckas du stå ut med liken i kön till stämpelklockan tas du åter upp i familjens varma famn när straffperioden är över, och din Socialnivå kommer upp på sin forna nivå igen.

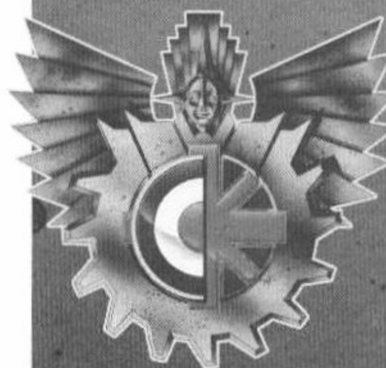
2 Stark vilja. Ändlösa diskussioner med kunder eller chefer har härdat dig. Lägg +1 till din PSY.

3 Glamoröst jobb. Din PER-modifikation i din nuvarande anställning höjs med +1. Är du Arbetslös utförde du något mycket uppskattat i samhällstjänsten — höj din PER med +1.

4 Nepotism•. Dina föräldrar fixar valfritt Imperialjobb åt dig. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

5 Juridisk begåvning•. Du verkar ha fallenhet för juridik — och företaget behöver en advokat till. Vill du, kommer du in på Högvördighetens Juridikutbildning. Skulle det behövas får du höja dina grundegenskaper så att de motsvarar skolans krav.

6 Inkallad! Du måste rätta in dig i Golden Lions led och visa vad du går för. Eventuella krav bortses ifrån, men du måste fortfarande lyckas med dina INT/PER-slag (det första slipper du dock). Om du vill kan du lämna förbandet efter att ha fullgjort din första kontraktsperiod om två år, men till dess får du lov att bita ihop.



HERTIGINNAN DAME FIONA MURDOCH

Murdoch-klanen leds av hertiginna Fiona Murdoch, en kvinna som trots sina 92 år anses lika knivskarp och listig som vilken ung makthungrig klanmedlem som helst. Av respekt för hennes envishet kallas hon i folkmun «Imperials tuffaste karl»: trots att hennes klan är högst traditionell i sina värderingar har hon alltid undanröjt de hinder som kommit i hennes väg på grund av hennes könstillhörighet — som om de inte ens hade funnits.

Hertiginna Fiona förlorade sin make i ett lönnmord för många år sedan. Trots att ingen någonsin lyckats bevisa att Bartholomew-klanen låg bakom mordet har Fiona aldrig ändrat uppfattning angående förövarens klantillhörighet. Under de följande åren mördades hennes barn ett efter ett av Cybertronic-agenter, vilket gav Murdoch-klanen — och Imperial som helhet — god anledning att gå i krig mot den nyaste megakorporationen.

Fionas äldsta levande barnbarn, Lady Moira Murdoch, har angetts som arvtagerska till hertigdömet. Den 36-åriga Moira är mer än villig att överta tronen när hennes viljestarka mormor en gång dött, men tills vidare är hon fullt upptagen av sina plikter som ægiænor (överbefälhavare) över Highlander Clan Warriors. Moira är väl medveten om att hon en dag måste ställa undan rustningen och istället ifōra sig hertiginne-manteln, men till dess tänker hon göra det mesta av det faktum att få militära befälhavare åtnjuter så stor respekt som hon gör.

MURRAY

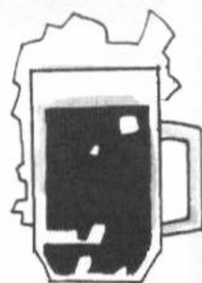
Klanen Murray har sen urminnes tider levt på att tillverka det ingen Imperial-medborgare skulle kunna klara sig utan: öl. Murrays Ales innehar över 75% av marknaden — resten upptas till större delen av mindre familjebryggerier vars produkter endast säljs till medlemmar av den klan som bryggt dem.

Under de senaste årtiondena har Murray-klanen dock även slagit sig på svärdssmide. När Murrays nära släktingar Gallagher-klanen förintades tog man emot många flyktingar från sin broderklan. Dessa flyktingar förde med sig Gallagher-klanens berömda och urgamla svärdssmideskonst, och Murray-klanen som insåg att dessa smeder knappast skulle göra någon nytta i ett bryggeri satte dem på att göra det de var bäst på — svärd.

Familjen Gallaghers ende överlevande, Sean Gallagher, gav klanen Murray sin välsignelse. Detta har kanske de kvarvarande inom Gallagher-klanen kommit att ångra eftersom de därmed utsatts för större konkurrens, men Sean var så tacksam för Murrays vänlighet mot hans folk att han var villig att göra detta offer. Dessutom var Gallagher-klanen efter det stora manfallet inte i stånd att upprätthålla produktionen av sina svärd, och Sean resonerade med rätta som så att han hellre överlät Gallaghers förlorade företag till en vän än till någon annan.

Numera har Murrays och Gallaghers hittat en lösning som tycks passa alla. De kvarvarande medlemmarna av Gallagher-familjen fortsätter att producera handsmidda svärd av högsta kvalitet, merparten på förhandsbeställning. Klanen Murrays svärdssmeder har hand om det reguljära svärdssmidandet, som trots en markant kvalitetshöjning ännu kan massproduceras. Murray-klanen sköter försäljning och marknadsföring för båda företagen och låter därmed Gallaghers slippa en uppgift de inte har någon lust att syssla med.

Klanen Murray var det naturliga valet när det gällde att ta över Gallagher-klanens svärdssmide — deras Lyon & Atkinson-division har trots allt producerat eldhandvapen i århundraden. Familjerna Lyon och Atkinson är små, men rika. Atkinsons har alltid varit stolta över att det är de som står för den yrkeskunskap som gör att firman överhuvudtaget kan tillverka vapen. Atkinsons sköter därför nästan all forskning och utveckling, medan Lyons koncentrerar sina insatser på försäljnings– och marknadsföringssidan. Det var därmed inget större problem för Murray-klanen att på rekordtid få igång svärdssmides-verksamheten.



FAMILJETABELL

1T20	Familj
1–5	Murray
6–9	Lyon
10–13	Atkinson
14–20	Annan sekundärfamilj

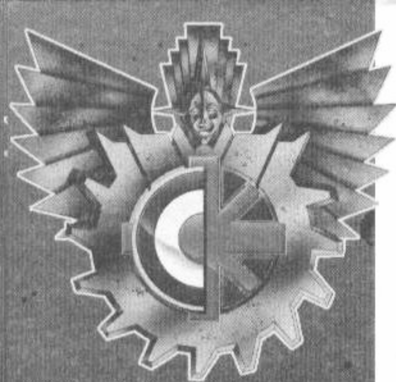
SOCIALNIVÅ: Murray kärnfamilj: 7; Lyon: 6; Atkinson: 6; Annan sekundärfamilj: 5

LÄGSTA SOCIALNIVÅ: Murray kärnfamilj: 5; Lyon: 2; Atkinson: 2; Annan sekundärfamilj: 2

MÖJLIGA SKOLOR: Alla utom Stratford. Galwayskolan drivs av Murray-klanen, som vägrar erkänna att Stratford är bättre.

MÖJLIGA YRKEN: Samtliga.

SÄRSKILDA FÖRUTSÄTTNINGAR: Endast klanmedlemmar kan ta värvning i Shamrocks.



MURRAYS VAPENSKÖLD

På klanen Murrays vapensköld ses en fyrklöver på vitt fält. Klanens motto är passande nog också «Murray — Our Luck Never Runs Out.» Murrays specialstyrka har uppenbarligen tagit detta motto till sig. De kallar sig Shamrocks («Fyrklövrarna») och är kända för att ta sig an de mest farofyllda uppdrag — och komma helskinnade ur dem.



MURRAY UPPVÄXTHÄNDELSER

1T6 UPPVÄXTHÄNDELSE

1 Militär tradition•. Din familj har en lång och stolt militär tradition, och det finns ett antal högre militärer i släkten. Studera två år vid Paxton sedan du avslutat din vanliga grundskoleutbildning. Motsvarar dina grundegenskaper inte skolans krav höjder du dem till dess de gör det.

2 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig som Arbetare i bryggeriet. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

3 Munvig. Du har ärvt Murrays berömda munläder och får +1 i alla kommunikationsfärdigheter och ytterligare +1 (ja, det blir totalt +2) i Socialt umgänge.

4-5 Murrays tur. Precis som klanmottot säger, tycks din tur vara för evigt. Höj ditt FV i Undvika med +1.

6 Extraordinär tålighet mot kemikalier•. Du har visst fått en bonus i arvsmassan från alla de generationer före dig som jobbat med kemikalier — du är extremt tålig mot artificiella substanser. Lägg +5 till din FYS så snart du måste slå på motståndstabellen mot gifter, gaser eller droger av något slag.

MURRAY SÄRSKILDA HÄNDELSER:

1T6 SÄRSKILD HÄNDELSE

1 Släppte loss lite väl mycket. Du föll under bordet under en klansammankomst, och hövdingen skäms å dina vägnar. Nästkommande två år är du Arbetslös — och du håll dig nykter!

2 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig som Arbetare i ett av klanens bryggerier. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

3 Hobby-sportare•. Korpfotbollen på helgerna har gett resultat — lägg +2 till din STY och FYS. Skulle din Socialnivå rasa ned under 4 förlorar du denna bonus.

4 Talang för kemi•. Du har alltid varit intresserad av familjeföretagets verksamhet — läs vid IIT och ta examen som kemisk ingenjör om du vill. Skulle dina grundegenskaper inte motsvara skolans krav höjer du dem till dess de gör det — dessutom får du FV +2 i Kemi.

5-6 Inkallad! Du måste rätta in dig i Shamrocks led och visa vad du går för. Eventuella krav bortses ifrån, men du måste fortfarande lyckas med dina INT/PER-slag (det första slipper du dock). Om du vill kan du lämna förbandet efter att ha fullgjort din första kontraktsperiod om två år, men till dess får du lov att bita ihop.

O'LAUGHTON

O'Laughton-familjen tillhörde tidigare Loughtonklanen, men skildes från denna under den Bittra Fejdens inledningsfas. När Fejden blossade upp på allvar underlät Loughton-familjen fullt medvetet att välja sida — eftersom de inte såg sig vinna på att gå med på någondera sidan höll de sig utanför stridigheterna. Detta tillfredsställde visserligen merparten av klanen, men vissa medlemmar vägrade att stillatigande se på medan inbördeskriget rasade.

En av dessa var den unge Barnaby Loughton, Commander Chieftain i Rams, som ansåg det vara varje god medborgares plikt att stödja sina ledare. Därför anslöt han sig i spetsen för en avdelning likasinnade krigare till Murdoch-klanen, och utnämndes av denna som tack för trogen tjänst till hövding över en egen klan. Av copyrightskäl ändrade han stavningen av klanens namn något, och eftersom han var «son o' Loughton» gavs den nya klanen namnet O'Laughton.

Avdelningen Rams som följt honom i strid döptes också om. Barnaby vände sig till sina soldater för att höra vad de ville kallas, och då männen beslutat att det nya förbandet skulle döpas efter baggens naturliga fiende skapades Golden Panthers.

Klanen O'Laughton är unik på så sätt att dess enda affärsverksamhet är militär erövring. De övriga klanerna har förutom sin huvudnäring också något annat att falla tillbaka på, men inte O'Laughton-klanen. Krig är deras verksamhetsområde, och affärerna går lysande.

FAMILJETABELL

1T20	Familj
1–7	O'Laughton
8–20	sekundärfamilj

SOCIALNIVÅ: O'Laughton kärnfamilj: 6; sekundärfamilj: 5
LÄGSTA SOCIALNIVÅ: O'Laughton kärnfamilj: 4; sekundärfamilj: 2
MÖJLIGA SKOLOR: Donchester, Galway och Paxton.
MÖJLIGA YRKEN: Odugling, Soldat inom försvarsstyrka, Soldat inom Specialstyrka, Student och Arbetslös.
SÄRSKILDA FÖRUTSÄTTNINGAR: Endast klanmedlemmar kan ta värvning i Golden Panthers.



O'LAUGHTON UPPVÄXTHÄNDELSER

1T6 UPPVÄXTHÄNDELSE

1-3 Militär tradition•. Din familj har en lång och stolt militär tradition, och det finns ett antal högre militärer i släkten. Studera två år vid Paxton sedan du avslutat din vanliga grundskoleutbildning. Motsvarar dina grundegenskaper inte skolans krav höjder du dem till dess de gör det.

4 Vapenfanatiker. Du får +1 på alla eldhandvapenfärdigheter och Vapensystem.

5 Bråkstake. På något märkligt sätt lyckas du alltid hamna i bråk. Öka ditt FV i Slagsmål med +1, men dra -1 från Socialt umgänge.

6 Smort munläder. Du har en silvertunga och får +1 i alla kommunikationsfärdigheter.

O'LAUGHTON SÄRSKILDA HÄNDELSER:

1T6 SÄRSKILD HÄNDELSE

1 Viljestark. Ändlösa dispyter med chefer har härdat dig — men är inte din inställning till auktoriteter lite problematisk? Öka hur som helt din PSY med +1.

2 Glamoröst jobb. Din PER-modifikation i din nuvarande anställning höjs med +1. Är du Arbetslös utförde du något mycket uppskattat i samhällstjänsten — höj din PER med +1.

3 Boxningsmatch. Du går ut i ringen mot en mäktig motståndare — slå 1T4. 1–2=Du förlorade. Minska din Socialnivå med -1. Du kan försöka ta hämnd senare — om du törs. 3–4=Du vann! Därmed ökades din prestige och du får öka din Socialnivå med +1. Grattis — nu har du dessutom en skaffat dig en fiende som brinner av hämndlystnad.

4-6 Inkallad! Du måste rätta in dig i Golden Panthers led och visa vad du går för. Eventuella krav bortses ifrån, men du måste fortfarande lyckas med dina INT/PER-slag (det första slipper du dock). Om du vill kan du lämna förbandet efter att ha fullgjort din första kontraktsperiod om två år, men till dess får du lov att bita ihop.

OAKENFIST

I tidernas gryning tillhörde familjen Oakenfist Murdoch-klanen, men det var långt innan Imperial grundades och långt innan något sådant som dagens moderna klaner fanns. Det var familjen Oakenfist som var den del av Murdoch-klanen som gav sig ut i det orörda asteroidbältet och för egen del lade beslag på många av dem för såväl gruvdrift som bosättningar. När Imperial grundades bröt sig familjen ur Murdoch-klanen och bildade en egen klan, och egen har klanen fortsatt att vara.

Klanmedlemmarna skiljer sig i fysiska hänseenden från sina Murdoch-kusiner och det övriga Imperial på ett antal olika sätt. De bär visserligen långt hår, som Murdoch-klanen, men inte i hästsvans utan i flätor. Männen låter skäggen växa, och vissa flätar också sina skägg.

Klanen Oakenfists medlemmar är korta och satta. Det tillhör sällsyntheterna att se någon som är längre än 175 cm, men flertalet är klart kortare än så. Vad de saknar i kroppslängd kompenserar de dock mer än väl i kroppsstyrka — snart sagt samtliga klanmedlemmar är kraftiga och muskulösa.

Klanens släkthistoria är dessvärre kantad av ett antal fall av sinnessjukdom. Denna tycks visserligen ha en större benägenhet att drabba klanens äldre medlemmar, men kan blomma ut vid vilken ålder som helst. Flertalet av klanens hertigar har måst lämna tronen sedan de långt innan livets slut blivit fullständigt galna.

Klanen Oakenfist har inga egna specialstyrkor — dessa upplöstes för många år sedan. Klanmedlemmar som vill ta värvning inom en specialstyrka söker sig vanligtvis till Wolfbanes eller Highlander Clan Warriors.

FAMILJETABELL

1T20	Familj
1–16	Oakenfist
17–20	sekundärfamilj

SOCIALNIVÅ: Oakenfist kärnfamilj: 7; sekundärfamilj: 5
LÄGSTA SOCIALNIVÅ: Oakenfist kärnfamilj: 4; sekundärfamilj: 2
MÖJLIGA SKOLOR: Samtliga.
MÖJLIGA YRKEN: Samtliga utom ISC-agent.
SÄRSKILDA FÖRUTSÄTTNINGAR: Klanmedlemmar får lägga +1 till sin STY men måste dra -1 från sin PSY.

OAKENFIST UPPVÄXTHÄNDELSER

1T6 SÄRSKILD HÄNDELSE

1 Militär tradition•. Din familj har en lång och stolt militär tradition, och det finns ett antal högre militärer i släkten. Studera två år vid Paxton sedan du avslutat din vanliga grundskoleutbildning. Motsvarar dina grundegenskaper inte skolans krav höjder du dem till dess de gör det.

2-3 Nepotism•. Dina föräldrar fixar valfritt Imperialjobb åt dig. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

4 Vapenfanatiker. Du får +1 på alla eldhandvapenfärdigheter och Vapensystem.

5 Smort munläder. Du har en silvertunga och får +1 i alla kommunikationsfärdigheter.

6 Raaaah! Du tycker dig höra röster, se syner — har du blivit galen? Slå din PSY på motståndstabellen. Slå 1T4 för svårighetsgrad. Misslyckas du med slaget blir du sinnessjuk i 1T10 år. Du får inga Färdighetstillval under denna tid, och dessutom halveras din Socialnivå.

OAKENFIST SÄRSKILDA HÄNDELSER:

1T6 SÄRSKILD HÄNDELSE

1 Viljestark. Ändlösa dispyter med chefer har härdat dig. Öka PSY med +1.

2 Raaaah! Du tycker dig höra röster, se syner — har du blivit galen? Slå din PSY på motståndstabellen. Slå 1T10 för svårighetsgrad. Misslyckas du med slaget blir du sinnessjuk i 1T10 år. Du får inga Färdighetstillval under denna tid, och dessutom halveras din Socialnivå.

3-4 Nepotism•. Dina föräldrar fixar valfritt Imperialjobb åt dig. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

5 Inkallad! Du måste rätta in dig i Wolfbanes led och visa vad du går för. Eventuella krav bortses ifrån, men du måste fortfarande lyckas med dina INT/PER-slag (det första slipper du dock). Om du vill kan du lämna förbandet efter att ha fullgjort din första kontraktsperiod om två år, men till dess får du lov att bita ihop.

6 Inkallad! Du måste rätta in dig i Highlander Clan Warriors led och visa vad du går för. Eventuella krav bortses ifrån, men du måste fortfarande lyckas med dina INT/PER-slag (det första slipper du dock). Om du vill kan du lämna förbandet efter att ha fullgjort din första kontraktsperiod om två år, men till dess får du lov att bita ihop.



PALADINE

I sitt hem på Victoria, asteroidbältets huvudhamn, sitter klanen Paladine säkert. Deras långa historia är fylld av framgångar och ära. I jämförelse med Imperials övriga klaner framgår detta extra tydligt — ingen klan är mer vördad och respekterad än Paladine.

Det var också därför parlamentet bara några år efter den Bittra Fejden utsåg klanen Paladine till att besätta Högvördighetens tron. Visst finns det mäktigare klaner inom Imperial, men Paladine var den enda som parlamentets båda kamrar lyckades rösta fram med enkel majoritet. Det gick åratal efter det att den siste Högvördigheten ur Murdoch-klanen dött till dess en efterträdare hade utsetts. Under tiden satt en Bartholomew på tronen. Alla erkände visserligen Murdoch-klanens anspråk på tronen, men under den Bittra Fejden stod det klart att det bara skulle leda till mer blodsutgjutelse att låta den dåvarande ätten behålla tronen. Av samma skäl avslogs såväl Bartholomews som MacGuires tronanspråk. Till sist nominerade klanen Smythe Paladine.



Till en början baxnade flertalet klaner inför förslaget. Visserligen ansågs Paladine-klanen kapabla att handha Högvördighetstiteln, men de hade aldrig visat minsta tecken på att vara intresserade av det. Paladines var om möjligt de mest förvånade av alla.

Efter en kort debattrunda stod det dock klart att till skillnad från de övriga klanernas anspråk motsatte sig ingen utropandet av en Paladine som Högvördighet — utom i så motto att man ansåg att den egna klanen vara en bättre kandidat. Överläggningarna fortsatte in på småtimmarna, men innan solen steg över Luna hade den förste medlemmen av klanen Paladine utnämnts till Högvördighet.

Skillnaden mellan den föregående och den nya regimen stod snart uppenbar för alla och envar. Paladine-klanen hade inget som helst intresse av att låta den Bittra Fejden fortgå, utan stötte på för att snabbt få ett slut på det inbördeskrig som höll på att trasa sönder Imperial helt. Med en neutral klan på tronen kunde samtliga stridande parter äntligen fås att lyssna till förnuftets röst, och efter några veckor var inbördeskriget över.

Större delen av klanens resurser har investerats i dess förlagshus vars utgåvor tillhör solsystemets absolut bästa. Klanens redaktörer är mycket nogräknade med vad de till slut låter komma i tryck, och på ett högst bokstavligt sätt har klanen format det förflutna och framtiden — helt enkelt genom materialet de trycker och ger ut. Om det var så innan den Bittra Fejden är det än mer så idag, eftersom klanen med Högvördigheten bakom sig är ännu mer noggranna med hur de tar del i att forma sin megakorporations moraliska karaktär.

Ännu en anledning till att klanens inflytande är så starkt är dess starka band till Brödraskapet. Snart sagt samtliga Brödraskapets Imperial-medlemmar skolas vid det Heliga Kapellet på Victoria. Många klanmedlemmar följer Kardinalens ord, och det faktum att Paladine-klanen har fått hans oreserverade välsignelse väger mycket tungt.

Vapenskölden bärs med stolthet av Paladine-klanens specialstyrka Blue Berets, vars soldater bär baskrar i samma färg som vapensköldens botten — lasurblått. Blue Berets sätts av och till in i strid, men fyller merparten av sin tid med ceremoniella plikter som att vakta Reading Palace och Victoria. Trots styrkans relativa avsaknad av stridserfarenhet ifrågasätter ingen deras lojalitet till megakorporationen, och de som har haft förmånen att se dem i strid kan berätta att de är utmärkta krigare när så krävs av dem.

FAMILJETABELL

1T20	Familj
1–12	Paladine
15–20	sekundärfamilj

SOCIALNIVÅ: Paladine kärnfamilj: 8; sekundärfamilj: 6

LÄGSTA SOCIALNIVÅ: Paladine kärnfamilj: 5; sekundärfamilj: 2

MÖJLIGA SKOLOR: Samtliga. Klanmedlemmar omfattas inte av Stratfords antagningskrav.

MÖJLIGA YRKEN: Alla utom Frihandlare.

SÄRSKILDA FÖRUTSÄTTNINGAR: Klanmedlemmar kan fortsätta studera så länge de vill. Endast klanmedlemmar kan ta värvning i Blue Berets.

PALADINE UPPVÄXTHÄNDELSER

1T6 UPPVÄXTHÄNDELSE

1 Militär tradition•. Din familj har en lång och stolt militär tradition, och det finns ett antal högre militärer i släkten. Studera två år vid Paxton sedan du avslutat din vanliga grundskoleutbildning. Motsvarar dina grundegenskaper inte skolans krav höjder du dem till dess de gör det.

2-3 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig som Imperial-byråkrat. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

4 Falköga. Ska någon hitta en nål i en höstack är det du. Öka ditt FV i Perception med +1.

5 Ärligheten själv. Folk får helt enkelt intryck av att de kan lita på dig. Höj din PER med +1.

6 Smort munläder. Du har en silvertunga och får +1 i alla kommunikationsfärdigheter.

PALADINES VAPENSKÖLD

På klanen Paladines vapensköld ses en öppen bok med vita pärmar på lasurblått fält. Klanmottot «Knowledge is Power» står skrivet på bokens pergamentfärgade sidor. Vapenskölden symboliserar såväl klanens band till förlagsindustrin som dess filosofi. Bokens likhet med Codex Cardinalis antyder också klanens nära anknytning till Brödraskapet.

EN KUSLIG AFFÄR

Jocko Rourke hade sett en hel del märkliga saker sedan han förskjutits av sin klan. Som Frihandlare i asteroidbältet fick man att göra med folk av alla slag — man kunde ju aldrig veta vilka kontakter som en dag skulle hjälpa en att göra Affären.

Det var alla Frihandlares dröm att en dag lyckas med den stora affären, den som skulle låta en bosätta sig på Lyckliga Gatan för resten av livet. Jocko hade hunnit se ett antal lovande affärer gå åt Mörkret, affärer som såg bra mycket mer lovande ut än den han höll på med nu — men man kunde ju aldrig veta. Det gällde att följa upp varenda kontakt, vartenda spår man hade. Förr eller senare måste ju någon deal ge så mycket som den såg ut att göra från början.

Om inte så dör man. Faktum var att det vanligen var så det gick för de flesta i Jockos sits. Som klanlös var det inte många som brydde sig om honom, och de som ändå gjorde det befann sig inte i positionen att de kunde hjälpa honom om något skulle hända.

För all del, visst skulle gendarmerna kanske undersöka fallet, och kanske skulle de till och med lyckas få ihop pusselbitarna i det, men vid det laget skulle Jocko förmodligen vara död sedan länge och inte värst hjälpt av det. Frihandlare var helt enkelt tvungna att försvara sig själva, eftersom ingen annan gjorde det.

Inte blev det bättre av att Jocko bara hade en enda partner med sig, sin gamle vän Waldo Stratford. Waldo var

PALADINE SÄRSKILDA HÄNDELSER:

1T6 SÄRSKILD HÄNDELSE

1 Läshuvud. Lägg +1 till valfri «Kunskap om...»-färdighet.

2 Född Diplomat. Du har en talang för att få folk att komma överens. Lägg +1 till ditt FV i Köpslå.

3 Glamoröst jobb. Din PER-modifikation i din nuvarande anställning höjs med +1. Är du Arbetslös utförde du något mycket uppskattat i samhällstjänsten — höj din PER med +1.

4 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig som Imperial-byråkrat. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

5 Glidare. Du är rena kameleonten — öka ditt FV i Socialt umgänge med +1.

6 Inkallad! Du måste rätta in dig i Blue Berets led och visa vad du går för. Eventuella krav bortses ifrån, men du måste fortfarande lyckas med dina INT/PER-slag (det första slipper du dock). Om du vill kan du lämna förbandet efter att ha fullgjort din första kontraktsperiod om två år, men till dess får du lov att bita ihop.



SMYTHE

Klanen Smythe utgör två tredjedelar av Smythe, Smythe & Axelthorpe, den mellanklanliga korporation som har hand om Imperials bankaffärer. Få andra familjer kan göra anspråk på att ha längre erfarenhet inom sina verksamhetsområden än vad klanen Smythe har inom sitt. Klanen har tillhört megakorporationen sedan dess grundande och få andra klaner sätter så stor vikt vid ordhållighet och heder.

Därför skakades också klanen om så mycket mer när parlamentet i den Bittra Fejdens efterdyningar tvingades låta sina bankintressen gå samman med klanen Axelthorpes. Smythe & Smythe blev plötsligt Smythe, Smythe & Axelthorpe, en affärsförbindelse som hållit sedan dess. Underligt nog fann klanen Smythe snart att man trivdes med att samarbeta med Axelthorpes, och snart växte vänskapen fram mellan de två klanerna. De har dock inte närmat sig så mycket att de övriga klanerna har fått anledning att tro annat än att Imperials bankaffärer sköts på ett oklanderligt sätt.

FAMILJETABELL

1T20	Familj
1–7	Smythe
8–20	sekundärfamilj

SOCIALNIVÅ: Smythe kärnfamilj: 9; sekundärfamilj: 7

LÄGSTA SOCIALNIVÅ: Smythe kärnfamilj: 6; sekundärfamilj: 3

MÖJLIGA SKOLOR: Galway, Wexford, Langfrey och Paxton

MÖJLIGA YRKEN: Byråkrat, Konsult, Arbetare, Odugling, Soldat inom Specialstyrka, Student och Arbetslös.

SÄRSKILDA FÖRUTSÄTTNINGAR: Endast medlemmar av denna och klanen Axelthorpe kan få anställning inom Smythe, Smythe & Axelthorpe eller Sterlings. Andra klaners medlemmar anses helt enkelt inte tillräckligt pålitliga.

SMYTHE UPPVÄXTHÄNDELSER

1T6 UPPVÄXTHÄNDELSE

1 Militär tradition•. Din familj har en lång och stolt militär tradition, och det finns ett antal högre militärer i släkten. Studera två år vid Paxton sedan du avslutat din vanliga grundskoleutbildning. Höj samtliga grundegenskaper så de motsvarar Paxtons krav.

2-3 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig på Imperials bank. Du måste visserligen klara kraven för yrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

4 Finansgeni•. Klart killen ska ha en miniräknare. Du antas till Wexfords fyraåriga utbildning. Höj din INT till 13 om den är lägre än så.

5 Datasnille. För andra är det bara död materia, men i dina händer utför datorer rena undren. Lägg +2 till ditt FV i Datorer.

6 Smärt kropp. Smythes medlemmar är berömda för sin smärta kroppskonstitution. Lägg +1 till alla förflyttningsrelaterade FV.

SMYTHE SÄRSKILDA HÄNDELSER:

1T6 SÄRSKILD HÄNDELSE

1 Fel i kassan! En del av de pengar du har hand om eller ansvarar för har gått upp i rök. Ersätt omedelbart förlusten på 1000 Sterling ur egen ficka eller få sparken (se resultatet 9 i tabellen Imperial särskilda händelser).

2 Stark vilja. Ändlösa diskussioner med kunder eller chefer har härdat dig. Lägg +1 till din PSY.

3 Kvällskurs. Du har läst lite vid sidan om. Gör två Färdighetstillval inom expertisområdet Kommunikation.

4 Nepotism•. Dina föräldrar fixar ett jobb åt dig på Imperials bank. Du måste visserligen klara kraven för Konsultyrket för att få och behålla jobbet, men du behöver aldrig göra några INT/PER-slag för att klara dig.

5 Affärssinne•. Du verkar ha fallenhet för arbete inom familjens företag, och kan läsa vid Wexford om du vill. Skulle dina grundegenskaper inte klara Wexfords krav höjder du dem till dess de gör det.

6 Inkallad! Du måste rätta in dig i Sterlings led och visa vad du går för. Eventuella krav bortses ifrån, men du måste fortfarande lyckas med dina INT/PER-slag (det första slipper du dock). Om du vill kan du lämna förbandet efter att ha fullgjort din första kontraktsperiod om två år, men till dess får du lov att bita ihop.

AVFÄLLINGAR

En Avfälling är en Imperial-medborgare som inte längre är officiell medlem av någon klan. Detta inträffar vanligen när man lämnar sin klan — frivilligt eller ej — och väljer att inte söka sig till någon annan. Man bibehåller visserligen sina rättigheter som Imperial-medborgare, men åtnjuter inte längre de fördelar och privilegier det innebär att tillhöra en klan.

De flesta ser ned på Avfällingar, eftersom en person utan klan anses vara en person utan förflutet — och utan förflutet anses man av flertalet vara utan heder, åtminstone till dess motsatsen bevisats. Avfällingar kan inte längre åka snålskjuts på sin klans rykte, utan måste skapa sig ett eget namn.

Det finns Avfällingar av alla sorter. I princip vem som helst kan bli Avfälling — man skulle inte kunna se på någon att denne var det, om det inte var för Avfällingarnas avsaknad av klanvapensköld på sina kläder eller ägodelar. Flertalet klaner kan utan tvekan tänka sig att hyra in Avfällingar från andra klaner så länge de vet med sig att detta inte retar upp deras närmast allierade. Under anställningsprocessen måste Avfällingar ofta genomgå samma grundliga kontroll av bakgrund och förflutet som vilken annan inhyrling från utom klanen — särskilt om anställningen gäller något ansvarsfyllt.

Vissa Avfällingar beslutar sig för att helt och hållet lämna Imperial. Detta förändrar inte deras status som Imperial-medborgare, försåvitt de inte avsäger sig det eller döms för förräderi mot megakorporationen. De flesta ser det helt enkelt bara som att de valt att arbeta inom ett annat område än det de vuxit upp i.



Många Avfällingar har naturligtvis förskjutits av sina klaner, och av den anledningen utgår många ifrån att alla Avfällingar förskjutits. Avfällingar kan därför öppet diskrimineras av personer som inte orkar ge sig tid att bedöma dem på egen hand. Många anser också att Avfällingen förlorade rätten till opartisk bedömning då denne lämnade sin klan.

Familjen är en viktig del av Imperial-medborgarens liv, och att lämna sin

Avfälling som Jocko, och hade varit dennes navigatör sedan de sparkats ur Imperials flotta. Det hade hunnit gå fem år sedan dess, och paret hade inte blivit en sterling rikare — fast å andra sidan hade de inte blivit fattigare heller. Om nu bara de där Bauhauskråken dök upp skulle de kanske äntligen få se lite större sedlar.

Att sitta och vänta sådär på en liten asteroidklippa gjorde Jocko nervös. Någon kunde komma förbi, och det kunde göra detsamma om det var av ren slump eller list. De kunde blåsa en till atomer och vara långt borta innan någon upptäckte det.

Plötsligen dök en punkt upp på skeppets radar, och Jockos hjärta for upp i halsgropen på honom. En snabb scan avslöjade att skeppet var det de väntat på, och han drog en djup suck av lättnad när det landade på andra sidan slätten stor som en fotbollsplan.

Jocko lämnade skeppet och gick ut mot mitten av slätten för att där invänta sina kunder. Vapnen som låg i hans lastrum var inte precis olagliga — bara oregistrerade, vilket gjorde dem ytterst värdefulla för en viss sorts människor.

Efter någon minut kom Bauhausskeppets ende besättningsman gående över slätten med ett ivrigt uttryck i sitt solbrända ansikte. Blå ögon gnistrade under hans kortklippta och ljusblonda hår när han brände av ett perfekt leende och sträckte fram handen till hälsning. De skakade hand.

«Du har varorna?» frågade bauhausern fastän han redan visste svaret på frågan. Jocko nickade.

«Och du är som överenskommet ensam?»

«Ja», ljög Jocko. Det fanns ingen anledning att avslöja den lilla livförsäkring han hade. «Har du mina pengar?»

Bauhausern flinade mot honom, ett alldeles för brett flin. «Nej.»

«Va?» sade Jocko oroligt och tog ofrivilligt ett steg tillbaka.

«Det blir inga pengar för er, mr. Rourke, bara en utdragen och plågsam död.» Bauhausern tog ett steg framåt,



och hans hand fattade plötsligt eld med en fruktansvärd svart låga som inte verkade skada honom det minsta. Jocko insåg bara alltför väl att den svarta elden inte skulle vara lika skonsam mot honom. Han vände om och sprang för livet.

Han slogs till marken innan han hunnit två steg. Elden svedde hans kropp, brände bort blottad hud och hår. Han vände sig om och såg hur bauhausern närmade sig med än mer lågande händer.

Så hörde han knattret från ett automatvapen och såg hur flammorna försvann. Han vände sig mot sitt skepp och såg Waldo stå vid dess ramp med en rykande Aggressor i händerna. Så virvlade Jocko än en gång runt och såg till sin förtvivlan hur den fallne bauhausern reste sig upp. Blodet pulserade stötvis ur såren med mannens rörelser, men han kom ändå på fötter och fortsatte mot Jocko.

Det verkade bli en jobbig dag.

familj är därför ett stort steg. Många Avfällingar känner — med rätt eller ej — stor skuld och längtar efter den dag då de kan göra avbön eller rentvå sitt namn och välkomnas tillbaka i familjens hägn. Andra lämnade familjen av fri vilja och känner bara lättnad över att ha gjort det. Ingenting skulle kunna få dem att återvända — i alla fall nästan ingenting.

Avfälling kan du bli på två sätt:

1 Du tvingas lämna din klan efter att ha slagit på Imperial-tabellerna Uppväxthändelse eller Särskild händelse. Vissa tabellresultat ger dig möjlighet att välja att lämna klanen, andra tvingar ut dig.

2 Du bestämmer dig helt enkelt för att lämna klanen under uppväxten eller mellan bakgrundsutvecklingarna.

När du en gång blivit Avfälling måste du vid förekommande tillfällen slå på Avfälling-tabellerna Uppväxthändelser och Särskilda händelser — inte på din före detta klans.

MÖJLIGA SKOLOR: Samtliga utom Wexford eller Serenity's

MÖJLIGA YRKEN: Samtliga utom Conquistador, Diplomat, ISC-agent, Odugling eller Specialstyrke-soldat (i annan specialstyrka än Wolfbanes)

SÄRSKILDA FÖRUTSÄTTNINGAR: Inga



AVFÄLLING UPPVÄXTHÄNDELSER

1T6 UPPVÄXTHÄNDELSE

1 Militär tradition•. Din familj har en lång och stolt militär tradition, och det finns ett antal högre militärer i släkten. Studera två år vid Paxton sedan du avslutat din vanliga grundskoleutbildning. Motsvarar dina grundegenskaper inte skolans krav höjder du dem till dess de gör det.

2 Familjedrag•. Du ser precis ut som din familjs överhuvud, och alla som känner till din klan ser ditt ursprung. Din Bluff modifieras med –5 när du försöker utge dig för att vara någon annan.

3 Knipslug. Du har ute på egen hand lärt dig en del saker klanen aldrig skulle ha lärt dig. Öka ditt FV i Bluff och Fingerfärdighet med +1.

4 Vapenfanatiker. Du får +1 på alla eldhandvapenfärdigheter och Vapensystem.

5 Kvällskurs. Du har läst lite vid sidan om. Gör ett Färdighetstillval inom expertisområdet Kommunikation.

6 Smort munläder. Du har en silvertunga och får +1 i alla kommunikationsfärdigheter.

AVFÄLLING SÄRSKILDA HÄNDELSER:

1T6 SÄRSKILD HÄNDELSE

1 Misshandlad. Du anfölls av ilskna busar från din före detta klan och slogs halvt ihjäl. Dra –1 från din FYS.

2 Spöat ett pucko. De trodde att de hade dig, men den här gången var det du som stod kvar när dammet lagt sig. Du mosar några medlemmar av din före detta klan rejält och folk ser dig i ett helt nytt ljus. Lägg +1 till din PER.

3 Stark vilja. Ändlösa diskussioner med kunder eller chefer har härdat dig. Lägg +1 till din PSY.

4 Glamoröst jobb. Din PER-modifikation i din nuvarande anställning höjs med +1. Är du Arbetslös utförde du något mycket uppskattat i samhällstjänsten — höj din PER med +1.

5 Kontaktad av ISC. Ledningen föredrar agenter med få bindningar. Eventuella krav bortses ifrån, men du måste fortfarande lyckas med dina INT/PER-slag (det första slipper du dock). Det är helt upp till dig om du ska tacka ja eller ej — men erfarenhet vore bra för dig.

6 Kontaktad av militärens värvare. Slå 1T4. 1–2=Highlander Clan Warriors vill värva dig. 3–4=Wolfbanes vill värva dig. Eventuella krav bortses ifrån, men du måste fortfarande lyckas med dina INT/PER-slag (det första slipper du dock). Det är helt upp till dig om du ska tacka ja eller ej — men erfarenhet vore bra för dig.

2T20 UPPVÄXTHÄNDELSE

2 FÖRSKJUTEN•. Du anklagas för ett fruktansvärt brott mot din klan. Skyldig eller ej kastas du ut ur din familj till dess du på något sätt rentvått ditt namn. På grund av brottets natur vill ingen annan klan ta emot dig heller — du är Avfälling.

3 GENETISK DEFEKT•. Det verkar som om dina föräldrar var lite väl nära släkt för ditt eget bästa. Inavel kallas det, och din PSY, SMI och INT sänks med 2 poäng vardera.

4 HANDIKAPPAD•. Du råkade ut för en olycka som nästan gjorde dig till invalid. Din rörelseförmåga läses alltid på raden ovanför den normala i Stridsvärdestabellen.

5 SJUK•. En barnsjukdom sätter för evigt sina spår i din kropp. Slå 1T4. 1=Skelettskada. Du tål helt enkelt inte så mycket stryk. Dra -5 från din totala KP. 2=Försvagad. I pressade situationer tenderar du att göra mindre lyckade saker — som att svimma. Dina handlingar per runda ska alltid lösas på raden ovanför den normala i Stridsvärdestabellen. 3=Hjärnskada. Du är ärligt talat ganska trög. Din defensiva bonus och Perceptionsbonus läses alltid på raden ovanför den normala i Stridsvärdestabellen. 4=Tröga reflexer. Du är ju inte dum, men på något sätt rör sig världen snabbare än vad du gör. Minska din defensiva bonus och Perceptionsbonus med –1.

6 BORTBYTING•. Du föddes in i din klans kärnfamilj men klantiga barnmorskor på Imperial-sjukhuset blandade ihop dig och en nyfödd medlem av samma klans sekundärfamilj. Kärnfamiljens blod rinner i dina ådror utan att du vet om det, och din Socialnivå är lägsta möjliga för din klans sekundärfamilj(er).

7 ALLVARLIGT BROTT. Skyldig eller inte, du har dömts för att allvarligt brott och sänds som straff på 1T6+3 års arbetsläger (lägg dessa till din startålder på 16 år). Lägg +3 till din STY, FYS och PER, men dra –1 från SMI, INT och PSY. Höj ditt FV i Slagsmål med +4. Se även resultat 9.

8 MINDRE BROTT. Du befinns skyldig till ett mindre brott och döms till 1T3 års fängelse (lägg dessa till din startålder på 16 år). Lägg +1 till din STY och PER och höj ditt FV i Slagsmål med +2. Dra –1 från din FYS, och se resultat 9.

9 KRIMINELLT FÖRFLUTET. Du har dömts för delaktighet i något brottsligt och ditt namn finns i brottsregistret — antagligen för resten av ditt liv

10 KAMPSPORTARE. Du får +1 på alla stridsfärdigheter och får dessutom göra ett Fritt tillval inom expertisområdet Strid och lägga +2 till din PER.

11 VILD KONST. Plötsligt kan du påverka saker med tankekraft och kan använda en Formel ur valfri Konst. Du erbjuds omedelbart att gå med i Brödraskapet som Inkvisitor eller Mystiker. Vägrar du kommer du att jagas som Kättare och måste omedelbart ge dig ut på äventyr — som Avfälling.

12 FÖRRÄDERI? Du ges möjlighet att hoppa av din klan och gå med i en annan. Slå på klantabellen för att avgöra vilken klan som kom med erbjudandet. Antar du erbjudandet förskjuts du av din gamla klan. I din nya klan är din Socialnivå densamma som en medlem av en (icke namngiven) sekundärfamilj.

13-20 Slå för klanspecifik Uppväxthändelse.

21 BEGÅVAD STUDENT•. Du lärde dig dubbelt så mycket som normalt under din uppväxttid. Upprepa din uppväxtutbildning.

22 ANATOMISKT SJÄTTE SINNE•. På något sätt vet du alltid var du ska träffa för största möjliga skada. Höj din Skadebonus med +1.

23 UTOMORDENTLIGA SINNEN. Lägg +1 till ditt FV i färdigheterna Perception och Undvika.

24 VILJESTARK. När du väl bestämt dig låter du ingenting hindra dig. Öka din PSY med +1 och ditt FV i Förhörsteknik med +3.

25 KARISMATISK RÖST. När du öppnar munnen lyssnar folk — höj din PER och FV i alla Kommunikationsfärdigheter med +2.

26 God kroppskontroll. Höj din SMI med +1 och alla Rörelsefärdigheter med +2.

27 KONTAKT INOM EN MEGAKORPORATION. Du har en kontakt inom en av megakorporationerna. Slå 1T4. 1=Mishima, 2=Capitol, 3=Bauhaus, 4=Cybertronic. Spelledaren bestämmer detaljerna om hur kontakten fungerar, men den bör ge dig en klar fördel när du vill veta vad korporationen har för sig, fixa ett passerkort till dess byggnader, behöver någon som går i borgen om du arresterats av korporationens polisstyrka, etc.

28 KONTAKT INOM ETT AV BRÖDRASKAPETS DIREKTORAT. Slå 1T6. 1=Inkvisitionen, 2 eller 3=Administrationen, 4 eller 5=Missionen, 6=Mystikerna. Spelledaren bestämmer detaljerna om hur kontakten fungerar, men den bör ge dig en klar fördel när du vill veta vad Direktoratet har för sig, fixa ett passerkort till dess byggnader, behöver någon som går i borgen för dig, etc.

29 KONTAKT INOM EN KLAN. Slå på klantabellen för att få fram vilken klan, och slå sen för vilken familj inom klanen din kontakt tillhör. Spelledaren bestämmer detaljerna om hur kontakten fungerar, men den bör ge dig en klar fördel när du vill veta vad familjen har för sig, fixa ett passerkort till klanens byggnader, etc.

30 KONTAKT INOM KARTELLEN. Du känner någon inom Kartellen. I viss utsträckning kan din kontakt hjälpa dig med information om megakorporationerna och till och med något av Brödraskapets Direktorat.



31 OKÄNSLIG FÖR SMÄRTA. Hårdare än Terminator — öka dina kroppspoäng i var med +1 i var kroppsdel.

32 BÄST I KLASSEN•. Du skötte dig så bra i skolan att det första företag du söker jobb på inte bryr sig om att testa dig. Du slipper göra ett INT/PER/PSY-slag som lärlingsprov — du klarar det automatiskt. Grattis.

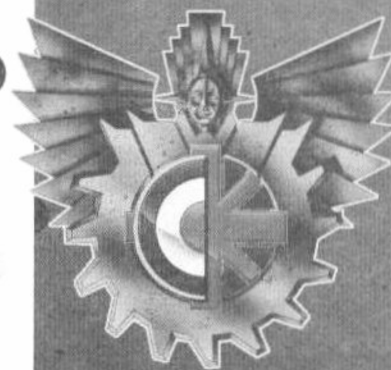
33 SETT LJUSET. Du får en vision och därmed en stark känsla för Brödraskapets roll som mänsklighetens frälsare. Höj din PSY med +1. Du erbjuds dessutom att gå med i Brödraskapet som Missionär.

34 AVVÄRJA KUPP. Du lycka förhindra en sammansvärjning riktad mot din klan och din Socialnivå höjs med +1.

35 INFLYTELSERIK GUDFADER. Du har en gudfader som har kontakter överallt. Första gången du söker ett jobb behöver du inte uppfylla kraven, bara lyckas med INT/PER-slaget.

36 UTSEDD TILL FAMILJENS ÖVERHUVUD•. När det nuvarande familjeöverhuvudet dör är det du som tar över. Det är visserligen ett stort ansvar för någon så ung som du, men dröjer säkert ett antal år till dess, så ta det lugnt. Folk ser dig i ett helt nytt ljus nu, så höj din Socialnivå med +3.

37 FÖRSÖKSKANIN•. Du deltar frivilligt i ett hemligt medicinskt experiment — som faktiskt lyckas. Slå 1T6. 1= höj STY med +5; 2= höj INT med +5 ; 3= höj PSY med +5; 4= höj PER med +5; 5= höj SMI med +5; 6= höj FYS med +5.



FARLIGT SPEL

Hennes Högvördighet Victoria Paladine harklade sig och tystnaden föll över salen. Det hade gått en tid sedan hon sist hade haft tid att tala inför parlamentets båda kamrar, så nu fick folk höra upp. Hon betvivlade inte för en sekund att de skulle göra det.

Hon lade ut orden i sitt årliga tal till megakorporationen, och samtliga närvarande — liksom de miljoner som följde talet via tv och radio — hängde vid hennes läppar. Saker och ting hade inte förändrats vidare mycket under det gångna året, och dessutom hade andra redan beskrivit det dagsläge och de framtidsplaner hon behandlade i sitt tal. Det var få av de närvarande som inte visste exakt vad hon skulle säga, men de lyssnade likväl uppmärksamt och applåderade vid passande tillfällen.

Ännu färre hade av naturliga skäl någon aning om vad som sedan skulle inträffa.

Skottet kom i exakt rätt ögonblick, precis när Victoria som alltid i dessa tal bad klanerna lägga sitt käbbel åt sidan och gå samman mot de gemensamma fienderna. Kulan träffade henne rakt i bröstet och slog handlöst omkull henne i en röd dimma. Totalt kaos utbröt i salen.

Hon hade inte trott att det skulle göra så ont. Hennes rådgivare hade försökt berätta det för henne, men hon hade trots att hon inte var någon ungdom längre struntat i vad de sagt. Hon hörde sirener närma sig på avstånd just innan hon förlorade medvetandet.

Hon vaknade omgiven av människor och maskiner i sitt sovrum i Reading Palace. Det gick ett ögonblicks rörelse genom rummet då man drog en lättnadens suck när man såg att hon vaknat. Hennes personlige sekreterare Phillip steg fram för att tala med henne.

«Det var nära ögat, Ers Högvördighet. Ett tag trodde vi… tja, att vi trots våra ansträngningar…» Han tystnade innan han hunnit uttala de ord som nästan var omöjliga att forma.

«Såja, Phillip», sade hon med sin allra mest moderliga röst. «Det gick ju bra. Mordförsöket gick strålande, och framförallt mår jag strålande.» Betoningen på det sista ordet blev något märklig eftersom hon ryckte till vid smärtan i bröstkorgen. Hon såg frågande på Phillip.

«Ingenting brutet. Ni har rena järnhälsan.»

«Dåså — varför har man inte tagit av mig den här då?»



«Läkaren tyckte det var bäst att låta den sitta på till dess ni vaknade.»

«Jaha, och nu är jag vaken, Phillip. Hjälp mig att ta av den är du vänlig.»

Phillip lossade snabbt och säkert spännena till hennes skottsäkra väst. «Jag förmodar att ni vill ta en dusch för att få av er allt det där röda.»

Hon log. «Det såg helt verkligt ut, eller hur?»

«Ni har lurat allihop.»

«Och resultatet hittills?»

Vid detta steg Victorias stabschef, Alexander Paladine, fram. «Reaktionen blev just den du förutsåg, mor. Folket står bakom dig mer än någonsin — parlamentet blir helt enkelt tvunget att följa efter.»

Victoria log mot sin son. «Det får vi hoppas, Alex. Jag vill absolut inte gå igenom det här en gång till.»

38 TURGUBBE. Du har vunnit en förmögenhet på lotteri. Höj din Socialnivå med +3. Du är nu ekonomiskt oberoende av din familj.

39 TOPPFYSIK. Öka valfri grundegenskap med +3.

40 KOMMANDOTRÄNAD•. Du har värvats till din klans bästa elitstyrka och läser fyra ultra-intensiva år vid Paxton (lägg dessa till din startålder på 16). Höj dina grundegenskaper med +2 (utom PER som du ökar med +5) och gör två tillval från alla Expertisområden och fyra Fria tillval. Höj dessutom din Socialnivå med +2.

IMPERIAL SÄRSKILDA HÄNDELSER

2T20 SÄRSKILDA HÄNDELSER

2 FÖRSKJUTEN•. Du anklagas för ett fruktansvärt brott mot din klan. Skyldig eller ej kastas du ut ur din familj till dess du på något sätt rentvått ditt namn. På grund av brottets natur vill ingen annan klan ta emot dig heller — du är Avfälling. Se dessutom resultat 9.

3 SKELETTSJUKDOM•. Sånt händer efter för lång tid i rymden. Minska din totala kroppspoäng med –5. En operation kan fixa det hela, men den kostar 50.000. Se dessutom resultat 9.

4 HANDIKAPPAD•. Du råkade ut för en olycka som nästan gjorde dig till invalid. Din rörelseförmåga läses alltid på raden ovanför den normala i Stridsvärdestabellen. En operation kan fixa det hela, men den kostar 100.000. Se dessutom resultat 9.

5 ALLVARLIGT BROTT. Skyldig eller inte, du har dömts för att allvarligt brott och sänds som straff på 1T6+3 års arbetsläger (lägg dessa till din startålder på 16 år). Lägg +3 till din STY, FYS och PER, men dra –1 från SMI, INT och PSY. Höj ditt FV i Slagsmål med +4. Se även resultat 8.

6 MINDRE BROTT. Du befinns skyldig till ett mindre brott och döms till 1T3 års fängelse (lägg dessa till din startålder på 16 år). Lägg +1 till din STY och PER och höj ditt FV i Slagsmål med +2. Dra –1 från din FYS, och se resultat 8.

7 FORTKÖRNING. Du ådöms böter för en småsak, men det var ursäkt dina överordnade har väntat på. Se resultat 8.

8 KRIMINELLT FÖRFLUTET. Du har dömts för delaktighet i något brottsligt och ditt namn finns i brottsregistret — antagligen för resten av ditt liv. Du får omedelbart sparken och måste genast ge dig ut på äventyr. Din Socialnivå rasar ned så långt den kan — se dessutom resultat 9.

9 SPARKAD! Intriger eller ett misstag gör att du förlorar jobbet. Du blir Arbetslös under 1T3 tvåårsperioder om du inte omedelbart börjar din karriär som äventyrare eller söker dig till Brödraskapet som Missionär (se *«Brödraskapet»*).

10 INTENSIVUTBILDNING. Dra av två år från din ålder (eller tillbringa en extra tvåårsperiod «gratis»).

11 UTTAGEN TILL AMS-UTBILDNING•. Du ingår i ett projekt för att hjälpa arbetslösa. Skulle du någonsin bli Arbetslös kan du automatiskt välja att studera istället, oavsett kraven (men du måste fortfarande klara INT/PER-slaget).

12 FÖRRÄDERI? Du ges möjlighet att hoppa av din klan och gå med i en annan. Slå på klantabellen för att avgöra vilken klan som kom med erbjudandet. Antar du erbjudandet förskjuts du av din gamla klan. I din nya klan är din Socialnivå densamma som en medlem av en sekundärfamilj.

13-20 Slå för klanspecifik Särskild händelse.

21-28 Slå för ditt yrkes Särskilda händelser.

29 KONTAKT INOM EN MEGAKORPORATION. Du har en kontakt inom en av megakorporationerna. Slå 1T4. 1=Mishima, 2=Capitol, 3=Bauhaus, 4=Cybertronic. Spelledaren bestämmer detaljerna om hur kontakten fungerar, men den bör ge dig en klar fördel när du vill veta vad korporationen har för sig, fixa ett passerkort till dess byggnader, behöver någon som går i borgen om du arresterats av korporationens polisstyrka, etc.

30 KONTAKT INOM ETT AV BRÖDRASKAPETS DIREKTORAT. Slå 1T6. 1=Inkvisitionen, 2 eller 3=Administrationen, 4 eller 5=Missionen, 6=Mystikerna. Spelledaren bestämmer detaljerna om hur kontakten fungerar, men den bör ge dig en klar fördel när du vill veta vad Direktoratet har för sig, fixa ett passerkort till dess byggnader, behöver någon som går i borgen för dig, etc.

31 KONTAKT INOM EN KLAN. Slå på klantabellen för att få fram vilken klan, och slå sen för vilken familj inom klanen din kontakt tillhör. Spelledaren bestämmer detaljerna om hur kontakten fungerar, men den bör ge dig en klar fördel när du vill veta vad familjen har för sig, fixa ett passerkort till klanens byggnader, etc.

32 KONTAKT INOM KARTELLEN. Du känner någon inom Kartellen. I viss utsträckning kan din kontakt hjälpa dig med information om megakorporationerna och till och med något av Brödraskapets Direktorat.

33 SETT LJUSET. Du får en vision och därmed en stark känsla för Brödraskapets roll som mänsklighetens frälsare. Höj din PSY med +1. Du erbjuds dessutom att gå med i Brödraskapet som Missionär.

34 AVVÄRJA KUPP. Du lycka förhindra en sammansvärjning riktad mot din klan och din Socialnivå höjs med +1.

35 BEFORDRAD. Var stolt över dig själv — du har förtjänat det. Höj din Socialnivå och PER med +3.

36 UTSEDD TILL FAMILJENS ÖVERHUVUD•. När det nuvarande familjeöverhuvudet dör är det du som tar över. Det är visserligen ett stort ansvar för någon så ung som du, men dröjer säkert ett antal år till dess, så ta det lugnt. Folk ser dig i ett helt nytt ljus nu, så höj din Socialnivå med +3.

37 FÖRSÖKSKANIN•. Du deltar frivilligt i ett hemligt medicinskt experiment — som faktiskt lyckas. Slå 1T6. 1= höj STY med +5; 2= höj INT med +5 ; 3= höj PSY med +5; 4= höj PER med +5; 5= höj SMI med +5; 6= höj FYS med +5.

38 TURGUBBE. Du har vunnit en förmögenhet på lotteri. Höj din Socialnivå med +3. Du är nu ekonomiskt oberoende av din familj.

39 MÄKTIG OCH FANATISK FIENDE•. På något sätt har du skaffat dig en dödlig fiende som dessvärre också är inflytelserik. Det kan vara i princip vem som helst, och till en början vet du kanske inte ens om det. Lugn bara — du får nog veta det tids nog…

40 KOMMANDOTRÄNAD•. Du har värvats till din klans bästa elitstyrka och läser fyra ultra-intensiva år vid Paxton (lägg dessa till din startålder på 16). Höj dina grundegenskaper med +2 (utom PER som du ökar med +5) och gör två tillval från alla Expertisområden och fyra Fria tillval. Höj dessutom din Socialnivå med +2.

IMPERIALS SKOLOR

Du kan som Imperial-medborgare studera vid samtliga av nedanstående skolor — bara du uppfyller antagningskraven. När du fullgjort din grundutbildning (slutfört din första skolperiod) kan du välja att ge dig ut i arbetslivet eller fortsätta din utbildning. Du kan byta skola så ofta du vill, och kan komma tillbaka till skolbänken efter en tids arbete.

Lägg märke till att ditt INT/PER-slag avgör huruvida du fick något betyg eller bara streck. Misslyckas slaget får du visserligen dina tillval, men inget betyg att visa upp för framtida arbetsgivare. Skolan står öppen för dig om du vill försöka klippa kursen en andra gång.

KRAV: Anger minimikraven du måste uppfylla för att antas till skolan. Det räcker att du uppfyller kraven på själva antagningsdagen.

EXPERTISOMRÅDEN: Anger antalet Färdighetstillval du får göra inom Expertisområdet efter var tvåårsperiod. Fria tillval får göras inom valfritt Expertisområde, även Specialfärdigheter.

SOCIALNIVÅ: Slå angiven tärning. Överstiger resultatet din nuvarande Socialnivå får du höja denna med +1, understiger resultatet din Socialnivå sänker du denna med –1. Blir resultatet lika med din Socialnivå förändras denna inte.

PER-MODIFIKATION: Studerandet kan påverka din karisma och självkänsla, såväl positivt som negativt, beroende på vilken skola du läser vid. Modifikationen läggs till din PER när du gör dina Färdighetstillval.



HUMANISTISKT INRIKTADE HÖGSKOLOR

En humanistiskt inriktad skola ger eleverna en god allmänbildning — men på bekostnad av specialistutbildning inom något område. Detta kan vara en nackdel när du ska söka jobb, eftersom flertalet arbetsgivare vill ha någon med kunskaper inom deras specifika verksamhetsområde. Humanistiskt inriktade utbildningar är därför inte lika efterfrågade som specialistlinjerna, trots att de ur bildningssynpunkt är minst lika intressanta.

Av de två humanistiskt inriktade Imperial-skolorna är det ingen tvekan om att Stratford är den bättre. Stratford University är den äldsta av megakorporationens skolor, och det är ur den dess systerskola Wexford sprungit. Stratfords hjärteämne är drama, och dess dramagrupper sätter ständigt upp belönade föreställningar av såväl klassiska som moderna pjäser. Om ett kultiverat sätt känns viktigt för dig är Stratford skolan för dig. Kommer du inte där eller på någon annan Imperial-skola har du bara Galway kvar att välja på. Enligt vissa (särskilt gamla Stratford-elever) är Galways motto «Vi knusslar inte». Detta är faktiskt sant på ett högst bokstavligt sätt, eftersom Galway enligt lag måste anta den Imperial-medborgare som önskar studera där.

KRAV:
MAX 25 ÅR

STRATFORD:
INT 12 OCH PER 9 ELLER SOCIALNIVÅ 10 ELLER MEDLEM AV EN KLANS KÄRNFAMILJ

GALWAY:
INGA

	STRATFORD	GALWAY
STRID:	—	—
ELDHANDVAPEN:	—	—
KOMMUNIKATION:	3	3
RÖRELSE:	1	1
TEKNIK:	—	—
FRIA:	1	—
SOCIALNIVÅ:	1T6	1T4
PER-MODIFIKATION:	+1	–1

HANDELSSKOLOR

Som en av solsystemets största ekonomiska enheter kan man vara säker på att Imperial skryter med en av dess bästa handelsskolor. Liksom sin systerskola, Stratford University, tillhör Wexford School of Business de finaste i sitt slag. Om du vill komma någonstans inom Smythe, Smythe & Axelthorpe är ett Wexford-betyg nästan ett krav.

Om man inte har råd eller fyller dess antagningskrav kan man alltid söka in till Langfrey istället. Det är visserligen en utmärkt skola, men kan inte på något sätt mäta sig med Wexford. Den enda anledningen till att den ändå får in så många ansökningar är förmodligen dess läge — i centrala Luna.

Langfrey kan dessutom erbjuda sina elever en mycket bredare bas av företag att söka sig till efter utbildningen än Wexford gör.



ELEVENS HÄMND

Wallace Smythe gick sista året vid Wexfords internatskola, och satt nu och kämpade med terminens slutprov innan hemresan till familjen över helgen. Provet gällde algebra, och det var hans lärare Mr. Standish som höll i det.

Den elake gamle skråpuken Mr. Standish hade naturligtvis lagt sitt slutprov på terminens absolut sista dag, vilket tvingade hans elever att stanna längre på skolan än någon annan. Wallaces tre yngre bröder skulle ha hunnit hem långt innan han själv ens påbörjat resan hem, och allt var den vidrige Mr. Standishs fel.

Wallace hade dock läst stenhårt inför provet, och det verkade som om det gav utdelning. Han höll på att spika provet — då skulle han kanske få tyst på den gamle mumien.

Wallace vände sig om och gav sin vän och studiekamrat Stewart Axelthorpe en snabb blick. De flinade mot varandra — de höll på att klara provet med glans för att sedan åka hem i triumf.

«Mr. Smythe, Mr. Axelthorpe.» Wallace kände hur det knöt sig i magen när han tittade upp och såg hur Mr. Standish glodde på dem. Wallace hade sett det där ansiktsuttrycket förut, och han visste att det innebar problem.

«Ja, sir.» svarade Wallace och Stewart unisont.

«Vill ni vara så vänliga att komma ut i korridoren med mig.» Det var trots ordvalet ingen fråga utan en omisskännlig order. Pojkarna reste sig upp och lämnade sina oavslutade prov. Mr. Standish nickade åt assistenten att hålla ett öga på den övriga klassen, och försvann med pojkarna i släptåg ut i korridoren.

Mr. Standish stängde försiktigt dörren bakom sig och vände sig sedan till pojkarna, som endast var någon knapp centimeter kortare än hans egna skinntorra två meter. Han harklade sig och gjorde en min som om han fått något illasmakande i munnen. «Fusk, mina herrar, är en av de största förbrytelser man kan göra sig skyldig till.»

Wallace trodde knappt sina öron — hörde han verkligen det han trodde sig höra komma från den där blodlösa munnen, med den där cigarett-hesa rösten? Innan vare sig han eller Stewart kommit



sig för att svara fortsatte gubben: «Försök inte förneka det. Jag har haft ögonen på er under hela provet. Ni har plötsligen gjort mycket bättre ifrån er än tidigare uppgifter ens antytt att ni skulle kunna. Den där blicken ni gav varandra sade allt om er.»

Wallace såg på Stewart. Han var likblek och såg ut som om han skulle kunna svimma när som helst. Wallace vände sig till Mr. Standish igen. «Men, sir, vi har läst på i veckor — vi visste ju att vi måste klara det här provet för att ta vår examen i vår.»

Standish såg på dem genom sina fyrkantiga stålbågade glasögon och fyrade av något som skulle kunna ha varit ett leende om det inte hade varit för att han mest liknade en dödskalle. «Det är ingen idé att säga emot, unge Smythe. Ni får sitta i rumsarrest till dess vi rett ut detta, då vi meddelar er. Finner ni detta oacceptabelt får ni ta upp det med skolkansliet, mina herrar — när de kommit tillbaka efter helgen.»

Wallace visste inte vad det var som fick honom att ta fyr, om det var risken att kanske inte få ta examen eller tanken på att fördriva hela helgen kvar på skolan. Kanske var det bara gubbens sadistiska hånleende.

Det tog två dagar innan man fann Mr. Standish i städskrubben där Wallace lämnat honom. Han hängde i fötterna från ett rör i taket, bakbunden och med munkavle. Om han hade hängt där någon dag till hade han förmodligen dött, men nu lyckades han tillfriskna innan skolan kom igång efter lovet.

Wallace Smythe åkte hem och berättade för sina föräldrar att han hade hoppat av Wexford. Det blev en mindre chock för dem när skolan hörde av sig, men då förstod de åtminstone varför han hade slutat.

Vid årets slut hade själva klanöverhuvudet hört talas om det inträffade. Snart därefter försökte Wallace kurera huvudvärken efter nyårsfirandet och samtidigt komma på vad han skulle göra, när ett telegram från greve Smythe anlände. Wallace erbjöds att ta värvning i Golden Lions, och telegrammet avslutades med orden «Vi har användning för sådana som dig.»

Nästan 80% av Wexfords elever tar anställning hos Smythe, Smythe & Axelthorpe, medan Langfrey — som även tar emot elever som inte tillhör Imperial — kan skryta med att ha före detta elever inom företag i solsystemets alla hörn.

KRAV:
MAX 25 ÅR

WEXFORD:
INT 13 ELLER SOCIALNIVÅ 10; MÅSTE VARA IMPERIAL-MEDBORGARE

LANGFREY:
INT 9

	WEXFORD	LANGFREY
STRID:	—	—
ELDHANDVAPEN:	—	—
KOMMUNIKATION:	3	3
RÖRELSE:	—	—
TEKNIK:	1	1
FRIA:	1	—
SOCIALNIVÅ:	1T6	1T4
PER-MODIFIKATION:	+1	–1

JURIDIK

Serenity's School of Law grundades av Michael Murdoch, Imperials förste Högvördighet. Trots att den tillkom efter Hampshire har den en lång tradition av att utexaminera bästa tänkbara jurister. Detta är naturligtvis viktigt för Imperial, eftersom megakorporationen ständigt erövrar andras egendom — man behöver helt enkelt alltid bra folk till det juridiska efterspelet.

Den som utbildats vid Serenity's är väl förtrogna med samtliga aspekter av Imperials liksom de övriga megakorporationernas lagstiftning. Jurister tjänstgör ofta som rådgivare till Imperials diplomater, och ibland fungerar även de själva som sådana.

Den som inte anser sig passa inom diplomatkåren eller helt enkelt inte är intresserad av de övriga megakorporationerna läser ofta vid Hampshire istället. Skolan är utmärkt, men koncentrerar sig i högre grad på Imperials lagstiftning än vad Serenity's gör. Utexaminerade från Hampshire kan inte få en lika bra startlön som kollegorna från Serenity's, men har i gengäld fler studiekamrater — det kollegiala nätverk som byggs upp vid Hampshire är till vardags ofta till större hjälp än de kontakter man kan skaffa sig vid Serenity's.

KRAV:
MAX 25 ÅR

SERENITY'S:
INT 13 OCH PER 10 ELLER SOCIALNIVÅ 10; MÅSTE VARA IMPERIAL-MEDBORGARE

HAMPSHIRE:
INT 9 OCH PER 9

	SERENITY'S	HAMPSHIRE
STRID:	—	—
ELDHANDVAPEN:	—	—
KOMMUNIKATION:	4	4
RÖRELSE:	—	—
TEKNIK:	—	—
FRIA:	1	—
SOCIALNIVÅ:	1T6	1T4
PER-MODIFIKATION:	+1	±0

LÄKARHÖGSKOLOR

Cardinal's School of Medicine grundades av Kardinal Toth Alexander VIII som tack för allt Imperial gjort för Brödraskapet och mänskligheten. Eftersom Imperial har en sådan fallenhet för att slita sina fiender i stycken ansåg Kardinalen det passande att de också lärde sig att sy ihop sina överlevande.

När Kardinalen grundade skolan var det som ett led i en tradition där Brödraskapet sedan länge varit de som kommit Imperials sjuka och sårade till hjälp. Redan innan Imperial grundades drev klanen Finns anfäder Mercy Medical School, där läkare av alla de slag utbildades. Skolans grundare, Martha Finn, var inte bara en framstående klanledare som anslöt sitt folk till Imperial, utan också trogen Brödraskapets ideal. Det var Moder Finn som efter ett antal år som Missionär återvände till sin familj med tanken att grunda en skola för att utbilda läkare. En megakorporation som Imperial, som nära nog institutionaliserat den väpnade konflikten, var i desperat behov av en sådan.

Även om Cardinal's för närvarande åtnjuter ett bättre rykte är ett diplom från Mercy inte att spotta på. Båda skolorna utexaminerar utmärkta läkare, även om Cardinal's lägger större vikt vid forskning medan Mercy fokuserar på individens utbildning. Läkarna från Cardinal's är mer förtrogna med den senaste tekniken än sina kollegor från Mercy, men deras sätt gentemot patienterna är i gengäld mindre trevligt.

KRAV:
MAX 25 ÅR

CARDINAL'S:
INT 13 ELLER SOCIALNIVÅ 10

MERCY:
INT 12 OCH PER 10

	CARDINAL'S	MERCY
STRID:	—	—
ELDHANDVAPEN:	—	—
KOMMUNIKATION:	—	1
RÖRELSE:	—	—
TEKNIK:	4	3
FRIA:	1	—
SOCIALNIVÅ:	1T6	1T4
PER-MODIFIKATION:	–1	+1

FÖRSVARSHÖGSKOLOR

Även om flertalet av de mer krigiska klanerna driver egna militärakademier för högre utbildning, anses det allmänt bland Imperial-medborgare att om man verkligen vill lära sig krigets konst ska man söka antingen till Paxton eller Donchester. Att besluta sig för vilken av skolorna man ska söka till är enkelt. Den som uppfyller kraven och vill ta värvning inom specialstyrkorna söker in till Paxton. Nöjer man sig med försvarsstyrkorna söker man till Donchester.



Paxton är definitivt en elitskola. Nära nog samtliga medlemmar av någon given specialstyrka har utbildats där, åtminstone under sin grundutbildning. Paxton lär ut i princip allt som går att lära om hur man besegrar en fiende. De som vill fortsätta sin militära karriär som officer uppmuntras att lägga sina Fria tillval på Retorik. Övriga elever satsar vanligtvis sina Fria tillval på antingen Undvika eller Perception, självklart viktiga färdigheter i strid.

Detsamma gäller i princip vid Donchester, förutom att eleverna förbereds för tjänst inom försvarsstyrkorna. Imperials policy vad gäller väpnad konflikt gör naturligtvis att man behöver en långt mycket större försvarsstyrka än övriga megakorporationer, och Donchester är också flera gånger större än Paxton. Donchester-elever känner sig ofta som ytterst små kugghjul i ett enormt maskineri, men de får åtminstone den bästa utbildning Imperial har att erbjuda sin kanonmat.

KRAV:
MAX 25 ÅR

PAXTON:
STY 9, FYS 9, SMI 9, INT 9 OCH PSY 9

DONCHESTER:
STY 9, FYS 9 OCH SMI 9

	PAXTON	DONCHESTER
STRID:	1	1
ELDHANDVAPEN:	2	2
KOMMUNIKATION:	—	—
RÖRELSE:	1	1
TEKNIK:	—	—
FRIA:	1	—
SOCIALNIVÅ:	1T6	1T4
PER-MODIFIKATION:	+1	±0



TEKNISKA HÖGSKOLOR

Imperials syn på teknik och vetenskap kan bäst beskrivas som extremt nyttoinriktad, men man har likafullt skapat två utmärkta skolor som hänger sig åt såväl forskning som utbildning av blivande vetenskapsmän. Skillnaderna mellan de två är ganska markant. Babbage koncentrerar sig nästan helt och hållet på ren forskning, medan Imperial Institute of Technology (IIT) uteslutande arbetar med att implementera forskningsresultaten i praktiken.

Babbage College är urtypen för ett bildningens elfenbenstorn — till och med i bokstavlig mening: alabastervita murar omger detta kunskapens fäste långt ute i asteroidbältet. Männen och kvinnorna som läser vid Babbage är nästan helt och hållet avskurna från omvärlden — och de skulle inte heller vilja ha det på något annat sätt. Tankens renhet härskar enväldigt vid Babbage, allt annat anses komma i andra hand.

Som i kontrast till sina mer klassiskt skolade kollegor lär IIT sina elever att forma och använda Babbage-forskarnas framsteg, deras allmänna principer, till något användbart i den fysiska världen. IIT formligen spottar ut de bästa ingenjörer och tekniker solsystemet någonsin sett, sånär som på deras kollegor och konkurrenter från Cybertronic.

KRAV:
MAX 25 ÅR

BABBAGE:
INT 13 ELLER SOCIALNIVÅ 10

IIT:
INT 9

	BABBAGE	IIT
STRID:	—	—
ELDHANDVAPEN:	—	—
KOMMUNIKATION:	—	—
RÖRELSE:	—	—
TEKNIK:	4	4
FRIA:	1	—
SOCIALNIVÅ:	1T6	1T4
PER-MODIFIKATION:	−1	±0



EN DAG SOM ALLA ANDRA

Lady Judith MacGuire, Conquistador för Imperial, klev in i sitt sambandsrum och bad om en lägesrapport.

«Allt går planenligt, Lady MacGuire», kom det snabba svaret från hennes närmaste man, John McHenry. «Trupper och understöd har intagit sina positioner och väntar på ert klartecken.»

Hon gav McHenry en bister blick där han på andra sidan rummet stod och väntade på att få något tecken på hennes godkännande medan folk sprang fram och tillbaka mellan dem för att i sista minuten göra smärre justeringar. Till slut nickade hon.

«Bra gjort, McHenry», sade hon kort. «Fortsätt utan dröjsmål.»

Mannen med erfarenhet av ett hundratal liknande operationer, många fler än Judith själv hållit i, vände sig snabbt om och återupptog sitt arbete. Snart hörde Judith Doomtrooper-avdelningens steg ovan sig försvinna bort mot målet för operationen. Vad kunde Cybertronic ha tänkt på när de placerade något så värdefullt som ett forskningslabb här, mitt ute i Venus' djungler? Och dessutom hade de haft mage att lämna det oförsvarat.

Kanske hade de hoppats att ingen skulle hitta det. Judiths spanare skulle säkert heller aldrig ha gjort det om det inte hade varit för att de där frilansprospektörerna hade snubblat över det. Priset för att få platsens kartkoordinater hade varit väl tilltagen, men om stället visade sig vara vad det verkade vara skulle det vara värt varenda sterling — särskilt om det fanns något intressant i den där mystiska hangaren i komplexets mitt.

Hennes spanare hade inte lyckats ta sig förbi Cybertronics alla bevakningsarrangemang runt hangaren, så dess innehåll var helt okänt. Hon hade trots det beslutat sig för att gå vidare — den potentiella vinsten verkade långt större än de potentiella riskerna.

Hennes funderingar avbröts bryskt av ljudet av avlägsna explosioner. De befann sig bara några få kilometer från målet, och ljuden fortplantade sig långt bättre genom djungeln än vad man kunde tro — särskilt så kraftiga ljud. Hon log för sig själv, men såg till att ingen kunde se det. Det var en ren njutning när en expedition som denna gick



iland, men hon visste att det ännu så länge var långt till dess.

Plötsligt hördes en fruktansvärd explosion. Judith rusade ut och såg på avstånd ett mindre svampmoln tunnas ut. Inget av de vapen hon utrustat sitt folk med hade en sådan eldkraft. Något oväntat hade inträffat; något hade gått fruktansvärt fel.

Hon störtade tillbaka in och började ge order till höger och vänster. När hon lugnat sig något stannade hon upp och skrek åt McHenry: «Vad är det som händer därborta? Rapportera!»

McHenry höll headsetets ena lur mot sitt vänstra öra. «Jag börjar få rapporter nu», svarade han. «Vi har tydligen klivit in på en militärforskningsbas. Det finns något slags super-lvkanon i hangaren där — den blåste just bort taket på hangaren och siktade in sig på våra helikoptrar. Den har klippt tre stycken hittills.»

Judith svor för sig själv. Det såg ut att bli en kärv dag.

IMPERIALS YRKEN

Imperial-rollpersoner utvecklas i sina yrkesliv precis om frilansare gör enligt Grundreglerna — med några undantag. Den stora skillnaden är att medan frilansarna har «bakgrunder» har Imperial-medborgare «yrken». Imperial-spelare ska använda de yrken som beskrivs här nedan när de utvecklar sin rollperson, inte Grundreglernas bakgrunder. Tillvägagångssättet är exakt detsamma som det som beskrivs på sidan 135 i Grundreglerna, förutom att Arbetslösa Imperial-medborgare inte bara är arbetslösa utan också får A-kassa.

KRAV: Anger minimikraven du måste uppfylla för att få jobbet. Det räcker att du uppfyller kraven den dag du söker jobbet.

EXPERTISOMRÅDEN: Anger antalet Färdighetstillval du får göra inom Expertisområdet efter var tvåårsperiod. Fria tillval får göras inom valfritt Expertisområde, även Specialfärdigheter.

SOCIALNIVÅ: Slå angiven tärning. Överstiger resultatet din nuvarande Socialnivå får du höja denna med +1, understiger resultatet din Socialnivå sänker du denna med –1. Blir resultatet lika med din Socialnivå förändras denna inte.

PER-MODIFIKATION: Att ha ett arbete kan påverka din självkänsla, såväl positivt som negativt, beroende på vad du sysslar med. Modifikationen läggs till din PER när du gör dina Färdighetstillval.

KRAV:

ISC:
INT 9, SMI 9

KLAN:
INT 9

FÖRSVARSSTYRKA:
STY 9, FYS 9, SMI 9

SPECIALSTYRKA:
STY 9, FYS 11, SMI 9, INT 9

IMPERIAL-ADMINISTRATION:
INT 9

	ISC	KLAN	FÖRSVAR	SPECIAL	IMP. ADM.
STRID:	—	—	—	1	—
ELDHANDVAPEN:	1	—	1	1	—
KOMMUNIKATION:	2	3	2	2	3
RÖRELSE:	1	—	1	1	—
TEKNIK:	1	1	1	1	2
FRIA:	2	2	2	2	2
SOCIALNIVÅ:	2T4	2T4	2T4	2T4	2T4
PER-MODIFIKATION:	±0	–1	–1	±0	–1

BYRÅKRAT

Byråkrater återfinns inom många klaner och på snart sagt samtliga megakorporationens nivåer, och det är dessa män och kvinnor som är oljan i Imperials maskineri. Fastän folk inom mer aktiva områden ofta ser ned på dem, vet de med sig att ingenting skulle bli gjort utan dem (särskilt inte om den som vill få något gjort inte fyller i de korrekta formulären — i tre exemplar).

ISC-BYRÅKRAT SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Stark vilja. Ändlösa diskussioner med kunder eller chefer har härdat dig. Lägg +1 till din PSY.

2 Kvällskurs. Du har läst lite vid sidan om. Gör två Fria tillval inom expertisområdet Kommunikation.

3 Förolämpat fel person. Du höll benhårt på reglementet vid fel tillfälle, och en mäktig ISC-officer fick ett ont öga till dig. Minska din Socialnivå med –1.

4 En spion! Du upptäcker en spionhärva när du går igenom några gamla akter. Höj din PER och Socialnivå med +1.

KLANBYRÅKRAT SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Stark vilja. Ändlösa diskussioner med kunder eller chefer har härdat dig. Lägg +1 till din PSY.

2 Förbättrat arbetsrutiner. Det kanske inte gör någon märkbar skillnad i det berg av papper du dagligen kämpar med, men det är alltid något. Öka din PER med +1 och känn tillfredsställelsen över ett väl utfört jobb.

3 Förolämpat fel person. Du höll benhårt på reglementet vid fel tillfälle, och en mäktig ISC-officer fick ett ont öga till dig. Minska din Socialnivå med –1.

4 Zzzzz. Somnade på jobbet igen — men den här gången kom man på dig. Din Socialnivå minskas med –1.

FÖRSVARSSTYRKE-BYRÅKRAT SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Stark vilja. Ändlösa diskussioner med kunder eller chefer har härdat dig. Lägg +1 till din PSY.

2 Överförd till aktiv tjänst. Ibland måste till och med pärmbärarna tas ut i strid — ta ett fritt Färdighetstillval inom expertisområdet Eldhandvapen.

3 Förolämpat fel person. Du höll benhårt på reglementet vid fel tillfälle, och en mäktig ISC-officer fick ett ont öga till dig. Minska din Socialnivå med –1.

4 Vakttjänst. Vakterna togs ut i strid och du övertog deras plats. Höj din PER med +1.

SPECIALSTYRKE-BYRÅKRAT SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Stark vilja. Ändlösa diskussioner med kunder eller chefer har härdat dig. Lägg +1 till din PSY.

2 Överförd till aktiv tjänst. Ibland måste till och med pärmbärarna tas ut i strid — ta ett fritt Färdighetstillval inom expertisområdet Eldhandvapen.

3 Förolämpat fel person. Du höll benhårt på reglementet vid fel tillfälle, och en mäktig ISC-officer fick ett ont öga till dig. Minska din Socialnivå med –1.

4 Hobby-sportare•. Korpfotbollen på helgerna har gett resultat — lägg +2 till din STY och FYS. Skulle din Socialnivå rasa ned under 4 förlorar du denna bonus.

IMPERIAL ADMINISTRATION-BYRÅKRAT SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Ta emot muta. Du är plötsligen 500 kardinalkronor rikare. Slå 1T6. 1-5=klarar dig. 6=åker dit. Se Imperial Särskild händelse resultat 7.

2 Kvällskurs. Du har läst lite vid sidan om. Gör två Fria tillval inom expertisområdet Kommunikation.

3 Förolämpat fel person. Du höll benhårt på reglementet vid fel tillfälle, och en mäktig ISC-officer fick ett ont öga till dig. Minska din Socialnivå med –1.

4 En spion! Du upptäcker en spionhärva när du går igenom några gamla akter. Höj din PER och Socialnivå med +1.



CONQUISTADOR



Imperials grundläggande filosofi är expansion med alla medel, och det är Conquistadorerna som leder dessa operationer. Först söker de igenom ett område och samlar på de sätt som krävs underrättelser om det, för att därefter uppskatta vilken styrka som behövs för att erövra objektet. Till sist leder Conquistadoren anfallet mot objektet med stöd av de militär– eller ISC-styrkor de kunnat utverka för operationen.

Conquistadorer arbetar ibland i grupper, men oftast ensamma. Vilket understöd de tilldelas beror på objektets vikt och den egna förmågan att rekvirera understöd. Ibland får de nöja sig med bassar ur försvarsstyrkorna, vid andra tillfällen kan de få hela divisioner ur specialstyrkorna. Klan-conquistadorer samarbetar endast med den egna klanens specialstyrkor, eftersom de är det enda understöd de kan få.

Conquistadorer är såväl ingenjörer, administratörer, spioner som soldater. De måste vara extremt tåliga och besitta ett brett spektrum av färdigheter. Förutom spionfärdigheter måste de vara väl bevandrade i överlevnad och byggteknik — dessutom måste de vara exceptionellt noggranna och lojala och villiga att utsätta sig för stora umbäranden för sin klan eller megakorporation.

KRAV:

KLAN:
STY 9, FYS 11, SMI 9, INT 9, PSY 12

IMPERIAL:
STY 9, FYS 11, INT 11, PSY 12

	KLAN	IMPERIAL
STRID:	1	—
ELDHANDVAPEN:	1	1
KOMMUNIKATION:	1	1
RÖRELSE:	1	1
TEKNIK:	1	1
FRIA:	3	3
SOCIALNIVÅ:	2T6	1T20
PER-MODIFIKATION:	+1	+1

KLAN-CONQUISTADOR SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Storfynd. Du har nosat upp ett område eller en egendom det helt enkelt står stämplat «IMPERIAL» på, och dina överordnade uppskattar din insats. Höj din PER och Socialnivå med +1.

2 Överta annan klans egendom. Din PER höjs med +1, men du har fått en fiende på halsen. Slå på klantabellen för att avgöra vilken klan du förolämpat — slå om om du får upp din egen.

3 Sumpat en affär. Din klan tvingades dra sig ur ett erövringsförsök, och kvar står du med dumstruten. Sänk din PER med –1.

4 Snubblat på några Kättare. Tillkalla Yarden och höj din PSY med +1.

IMPERIAL-CONQUISTADOR SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Storfynd. Du har nosat upp ett område eller en egendom det helt enkelt står stämplat «IMPERIAL» på, och dina överordnade uppskattar din insats. Höj din PER och Socialnivå med +1.

2 Överta annan megakorporations egendom. Din PER höjs med +1, men du har fått en fiende på halsen. Slå 1T4. 1=Bauhaus; 2=Capitol; 3=Mishima; 4=Cybertronic.

3 Sumpat en affär. Din klan tvingades dra sig ur ett erövringsförsök, och kvar står du med dumstruten. Sänk din PER med –1.

4 Förstört Cybertronics egendom. Kardinalen är nöjd med din insats. Höj din PSY med +1. Du har skaffat dig en fiende i Cybertronic — fast vilken Imperial-medborgare har inte det?



FÖRSVARSSTYRKE-SOLDAT

Försvarsstyrkorna är de reguljära enheter som slåss för Imperial som helhet. De mer kvalificerade försvarsstyrke-soldaterna och officerarna utgör försvarets specialstyrkor, vilka är helt jämförbara med klanernas specialstyrkor — med den skillnaden att de inte arbetar för någon enskild klan. Bland denna senare kategori kan förband som Wolfbanes och Highlander Clan Warriors nämnas. Merparten av Imperials piloter tjänstgör inom försvarsstyrkorna — klanerna tillåts inte ha egna rymdflottor av fruktan att dessa kan användas mot andra klaner som under den Bittra Fejden. För närvarande sköts all trupptransport av försvarsstyrkorna, vilket begränsar möjligheterna för en klan att genomföra truppförflyttningar utan de övrigas kännedom och tillåtelse. Även de allra minsta stridsflygplanens besättningar består av tre personer: en pilot, en navigatör och en rymdflygtekniker vars uppgift är att sköta underhåll och eventuella nödreparationer.

KRAV:

SOLDAT:
STY 9, FYS 9, SMI 9

OFFICER:
FYRA ÅRS STUDIER VID FÖRSVARSHÖGSKOLA

SPECIALSTYRKE-SOLDAT:
STY 11, FYS 11, SMI 11, PSY 9

SPECIALSTYRKE-OFFICER:
FYRA ÅRS STUDIER VID ELIT-FÖRSVARSHÖGSKOLA

NAVIGATÖR:
STY 9, FYS 9, SMI 9, INT 11

PILOT:
STY 9, FYS 9, SMI 14, PSY 11 OCH TVÅ ÅRS STUDIER VID ELIT-FÖRSVARSHÖGSKOLA

RYMDFLYGEKNIKER:
FYRA ÅRS STUDIER VID STANDARD-TEKNIKHÖGSKOLA

	SOLDAT	OFFICER	SPECIAL-STYRKE-SOLDAT	SPECIAL-STYRKE-OFFICER
STRID:	1	1	2	2
ELDHANDVAPEN:	2	2	2	2
KOMMUNIKATION:	—	1	—	1
RÖRELSE:	1	1	1	1
TEKNIK:	1	1	1	1
FRIA:	1	1	2	2
SOCIALNIVÅ:	2T4	2T6	1T10	1T20
PER-MODIFIKATION:	+2	+1	+2	+2

	NAVIGATÖR	PILOT	RFTEK
STRID:	1	1	1
ELDHANDVAPEN:	1	2	2
KOMMUNIKATION:	1	—	—
RÖRELSE:	1	3	1
TEKNIK:	2	1	3
FRIA:	1	1	1
SOCIALNIVÅ:	2T4	2T6	2T4
PER-MODIFIKATION:	+1	+2	+1

FÖRSVARSSTYRKE-SOLDAT SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Goda vitsord. Du har skött dig bra (befordran på gång?). Höj din PER med +1.

2 Svår skottskada. Du överlevde, men inte helt intakt. Skadan tvingar dig sänka din FYS med –1.

3 Målskytte. Vapen är ditt liv, och du har finslipat dina färdigheter med dem. Gör ett Fritt tillval inom expertisområdet Eldhandvapen.

4 Lärt dig i farten. Du har snappat upp massor ute på fältet — gör ett Fritt tillval inom expertisområdet Rörelse.

FÖRSVARSSTYRKE-OFFICER SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Goda vitsord. Du har skött dig bra (befordran på gång?). Höj din PER med +1.

2 Svår skottskada. Du överlevde, men inte helt intakt. Skadan tvingar dig sänka din FYS med –1.

3 Målskytte. Vapen är ditt liv, och du har finslipat dina färdigheter med dem. Gör ett Fritt tillval inom expertisområdet Eldhandvapen.

4 Ledarskapsutbildning. Du har mannarna i din hand. Höj ditt FV i Retorik med +1.

FÖRSVARETS SPECIALSTYRKE-SOLDAT SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Skärmytsling med den Mörka Legionen. Hela helvetet brakade loss — men du klarade dig. Höj din PSY med +1.

2 Svår skottskada. Du överlevde, men inte helt intakt. Skadan tvingar dig sänka din FYS med –1.

3 Gerillakrigsövning. Allt för att göra ett bättre jobb. Öka ditt FV i Smyga med +1.

4 Lärt dig i farten. Du har snappat upp massor ute på fältet — gör ett Fritt tillval inom expertisområdet Strid.



FÖRSVARETS SPECIALSTYRKE-OFFICER SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Skärmytsling med den Mörka Legionen. Hela helvetet brakade loss — men du klarade dig. Höj din PSY med +1.

2 Svår skottskada. Du överlevde, men inte helt intakt. Skadan tvingar dig sänka din FYS med -1.

3 Gerillakrigsövning. Allt för att göra ett bättre jobb. Öka ditt FV i Smyga med +1.

4 Ledarskapsutbildning. Du har mannarna i din hand. Höj ditt FV i Retorik med +1.

FÖRSVARSSTYRKE-NAVIGATÖR SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Skärmytsling med den Mörka Legionen. Hela helvetet brakade loss — men du klarade dig. Höj din PSY med +1.

2 Felberäkning. Var tusan är du? Du gjorde det i det blå skåpet på vägen hem — minska din PER med -1.

3 Skeppet förstört. Du lyckades ta dig ur vraket, men inte helt oskadd. Minska din FYS med -1.

4 Okänt område. Du befinner dig i tidigare helt outforskat område och sköter dig mycket bra. Öka ditt FV i Rymdnavigering med +1.

FÖRSVARSSTYRKE-PILOT SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Skärmytsling med den Mörka Legionen. Hela helvetet brakade loss — men du klarade dig. Höj din PSY med +1.

2 Räddar strandat skepp. Du uppfattar en nödsignal och medverkar till att rädda liv. Öka din PER med +1.

3 Skeppet förstört. Du lyckades ta dig ur vraket, men inte helt oskadd. Minska din FYS med -1.

4 Nära ögat. Du stöter på den Mörka Legionen ute i rymden, men lyckas komma undan i sista sekunden. Höj din PSY och öka ditt FV i Flygfarkoster med +1.

FÖRSVARSSTYRKE-RFTEKNIKER SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Skärmytsling med den Mörka Legionen. Hela helvetet brakade loss — men du klarade dig. Höj din PSY med +1.

2 Misslyckad reparation. Du tvingas arbeta under fruktansvärda förhållande, och tejpen och tuggummit höll inte så länge som du hade hoppats. Minska din PER med -1.

3 Skeppet förstört. Du lyckades ta dig ur vraket, men inte helt oskadd. Minska din FYS med -1.

4 Rundsmörjning. Du lyckas få den gamla kärran att gå bättre än nånsin — öka ditt FV i Mekanik med +1.

DIPLOMAT

KRAV:

FYRA ÅRS STUDIER VID HUMANISTISKT INRIKTAD HÖGSKOLA

	STRATFORD	GALWAY
STRID:	—	—
ELDHANDVAPEN:	—	—
KOMMUNIKATION:	4	3
RÖRELSE:	—	—
TEKNIK:	1	—
FRIA:	2	2
SOCIALNIVÅ:	2T10	2T6
PER-MODIFIKATION:	+1	+1

Diplomaterna är de män och kvinnor som ser till att alla talar med varandra. Uppgiften är svårare än det låter — särskilt om man fått i uppgift att sköta kontakter med Cybertronic. Oftast har diplomaterna det ganska lätt, men av och till hamnar de i hetluften. Imperials diplomater är jämfört med kollegorna inom de övriga megakorporationerna mycket mer aktiva, eftersom Imperial ständigt tar över andras egendom — ibland understödda av en division välbeväpnade soldater.

DIPLOMAT SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Underteckna en pakt. Du lyckas få någon att se med vänliga ögon på Imperial igen. Höj din PER och Socialnivå med +1.

2 Ta över frilansföretag med fredliga medel. Helt enligt regelboken — snyggt! Öka din PER med +1.

3 Sumpat en överenskommelse. Din uppgift var att se till att de var nöjda, men du lyckades bara reta upp dem. Vare sig det är ditt fel eller ej minskas din PER med -1.

4 Avfärda Cybertronic. Kardinalen är nöjd med din insats. Höj din PSY med +1. Du har skaffat dig en fiende i Cybertronic — fast vilken Imperial-medborgare har inte det?

LÄKARE

KRAV:

ÅTTA ÅRS STUDIER VID EN LÄKARHÖGSKOLA

	CARDINAL'S	MERCY	MILITARY
STRID:	—	—	—
ELDHANDVAPEN:	—	—	1
KOMMUNIKATION:	—	1	1
RÖRELSE:	—	—	1
TEKNIK:	4	3	3
FRIA:	4	4	2
SOCIALNIVÅ:	1T20	2T6	1T10
PER-MODIFIKATION:	±0	+1	+1

I ett solsystem som hemsöks av krig spelar läkarna en allt viktigare roll. Imperials läkare har ett gott rykte inom solsystemet — särskilt de från Mercy, tack vare sitt vänliga sätt mot sina patienter. Vilken sabeltandad armeläkare som helst är naturligtvis en välkommen syn när man blödande släpats ut ur striderna.

LÄKARE (CARDINAL'S ELLER MERCY) SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Ett genombrott. Din kliniska forskning har äntligen gett resultat. Öka din PER och Socialnivå med +1.

2 Viktig patient. Du botade honom eller henne, och nu sprider sig ryktet om din kunnighet. Öka din PER med +1.

3 Viktig patient dör. Vare sig det är ditt fel eller ej sänks din PER med -1.

4 Kvällskurs. Du har läst lite vid sidan om. Gör ett Fritt tillval inom expertisområdet Kommunikation.

MILITÄRLÄKARE SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Sett allt. Efter din senaste tjänstgöring på fältsjukhus kan ingenting längre förvåna dig. Öka din PSY med +1.

2 Viktig patient. Du botade honom eller henne, och nu sprider sig ryktet om din kunnighet. Öka din PER med +1.

3 Viktig patient dör. Vare sig det är ditt fel eller ej sänks din PER med -1.

4 Skadad. Det har sina risker att jobba på fältsjukhus. Du är mer än väl medveten om det nu — när det är för sent. Det tar dig två år som Odugling eller Arbetslös att återhämta dig från skadorna.







ARBETSLÖS

Säga vad man vill om Imperial, men deras sociala skyddsnät är det inget fel på. Imperial-medborgare svälter aldrig, inte ens när de saknar jobb. A-kassa blir man visserligen inte fet på, men man överlever i väntan på att turen ska vända.

KRAV:

INGA

STRID:	—
ELDHANDVAPEN:	—
KOMMUNIKATION:	—
RÖRELSE:	—
TEKNIK:	—
FRIA:	4
SOCIALNIVÅ:	1T4
PER-MODIFIKATION:	–2

ARBETSLÖS SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Gör pilgrimsresa till Luna. Det var dyrt, men du har hade åtminstone tid att göra det — och du fick faktiskt en glimt av Kardinalen under en mässa. Ännu bättre var att du var en del av en av hans kollektiva välsignelser. Sänk din Socialnivå med –1, men höj din PSY med +1.

2 Gör en god gärning. Du handlar helt osjälviskt utan tanke på att få betalt. Det får du inte heller, men du kan öka din PER med +1.

3 Får stryk. Några Oduglingar anser att du är en stor belastning för samhället — särskilt för just deras föräldrar. Minska din FYS med –1 till dess du återhämtat dig från skadorna.

4 Yrkeskurs. Du gör så gott du kan för att utvecklas under din «finansiella sabbat». Gör två Fria tillval ur valfritt expertisområde förutom Specialfärdigheter.

KONSULT

Affärer är affärer, Imperials som dina. Konsulter är verksamma på samtliga nivåer inom samtliga klaner. Eftersom arbetsfördelningen mellan klanerna är så högt utvecklad arbetar Konsulter sällan direkt för Imperial, men de som ändå gör det agerar vanligtvis konsulter åt parlamentsmedlemmar eller Högvördigheten själv.

KRAV:

FYRA ÅRS STUDIER VID HANDELSHÖGSKOLA

	WEXFORD	LANGFREY
STRID:	—	—
ELDHANDVAPEN:	—	—
KOMMUNIKATION:	3	3
RÖRELSE:	—	—
TEKNIK:	1	—
FRIA:	3	3
SOCIALNIVÅ:	2T10	2T6
PER-MODIFIKATION:	+1	±0

KONSULT SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Dålig affär. Det verkade bra, men det smög sig. Vare sig felet är ditt eller ej sänks din PER med –1.

2 Kanonaffär. Såna här lyckas bara om man har änglavakt. Det bästa är att det är du som får hela äran — höj din PER med +1.

3 Kvällskurs. Du har läst lite vid sidan om. Gör ett Fritt tillval inom expertisområdet Kommunikation.

4 Egna studier. Du har undersökt hur man effektiviserar företaget, och får som tack ett Fritt tillval ur expertisområdet Kommunikation.

FRIHANDLARE

En Frihandlare är en person som färdas mellan planeterna och asteroidbältet och köper här, säljer där, tar ombord last (såväl laglig som inte vidare laglig) och passagerare — allt till ett pris. Frihandlare äger och sköter ofta sina skepp själva, vilket gör yrket populärt bland Avfällingar. Vissa Frihandlare stöds också av sin klan av den enkla anledningen att klanen vill hålla sig informerad om vad som händer ute i tomheten — man kan ju aldrig veta när något lönsamt dyker upp.

FRIHANDLARE SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Kapad! Du försökte driva bort dem, men misslyckades och står utan såväl skepp som last. Minska din Socialnivå med –2 för att skaffa ett nytt skepp eller köp tillbaka från dess nya ägare.

2 Räddar strandat skepp. Du uppfattar en nödsignal och medverkar till att rädda liv. Öka din PER med +1.

3 Kanonaffär. Du stöter på någon som desperat behöver dina tjänster, och du tar ordentligt betalt. Höj din Socialnivå med +1.

4 Nära ögat. Du stöter på den Mörka Legionen ute i rymden, men lyckas komma undan i sista sekunden. Höj din PSY och öka ditt FV i Flygfarkoster med +1.



KRAV:

INGA

STRID:	1
ELDHANDVAPEN:	1
KOMMUNIKATION:	1
RÖRELSE:	1
TEKNIK:	1
FRIA:	4
SOCIALNIVÅ:	1T10
PER-MODIFIKATION:	+1

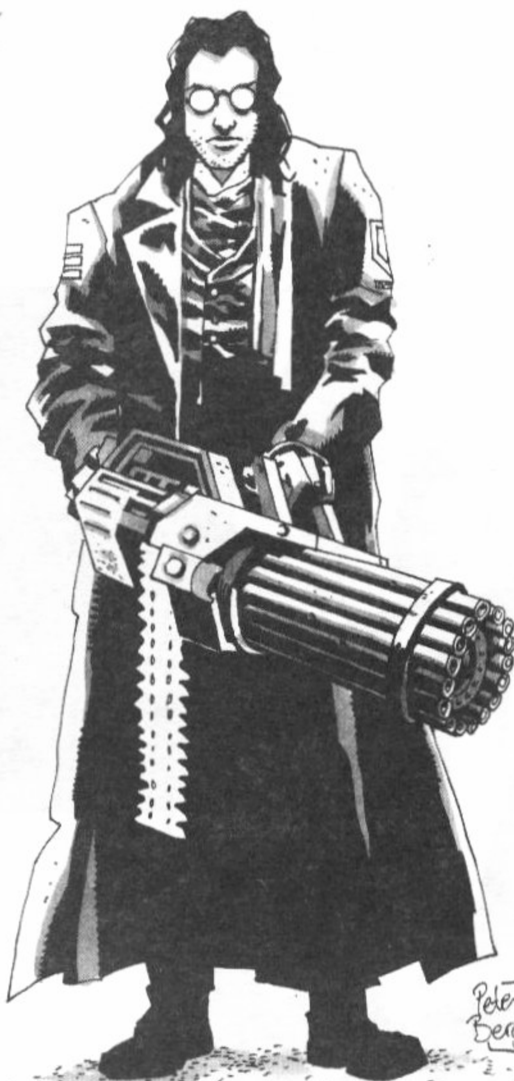
Peter Bergting · 1994 ·



ISC:S NÄTVERK

ISC är för den utomstående ett nära nog ogenomträngligt nätverk av olika departement, byråer, divisioner och särskilda insatsgrupper. Samtliga ISC-agenter tränas i sex månader vid ISC:s Högvördiga träningsläger på Luna innan de sätts i arbete inom någon avdelning. Här följer en uppräkning av de viktigaste:

ISC1 — ISC:s högkvarter
ISC2 — personalskyddsenheten, livvakter
ISC3 — särskild enhet organiserad brottslighet
ISC4 — Kontraspionage
ISC5 — Operativa avdelningen: sabotage och spionage riktat mot övriga företag
ISC6 — Interna revisionen
ISC9 — Högvördighetens Vakt, bevakar de större klanerna
ISC19 — Avd. för teknikutveckling
JUNIPER — särskild insatsgrupp Cybertronic
FOXHOUND — särskild insatsgrupp; använder hundpatruller med Iron Mastiffs
YARDEN — roteln för Legion-relaterade brott
GENDARMERIET — civilskydd, patrullerande polis



ISC-AGENT

Imperial Security Command har till uppgift att skydda megakorporationen från yttre hot, såväl från konkurrenter som från den Mörka Legionen. Inom ISC finns ett antal olika sektioner, men flertalet av dessa opererar inom solsystemets urbana områden och lämnar hasandet över gyttjiga slagfält åt militären. ISC-agenter bär alltid yrkeskläder, men sällan något märke eller annat tecken på sin yrkesstatus. När de gör det är det vanligen i form av en slipsnål eller manschettknappar.

ISC OPERATIV AGENT SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Skärmytsling med den Mörka Legionen. Hela helvetet brakade loss — men du klarade dig. Höj din PSY med +1.

2 Torterad. De fick tag i dig. Du vägrade tala, men de försökte verkligen få dig att göra det. Sänk din FYS med –1 till dess skadorna läkt.

3 Glamoröst jobb. Du lyckades fixa rena smörjobbet. Din nuvarande anställnings PER-modifikation ökas med +1.

4 Lärt dig i farten. Du har snappat upp massor ute på fältet — gör ett Fritt tillval inom expertisområdet Kommunikation.

ISC SVOT-AGENT SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Skärmytsling med den Mörka Legionen. Hela helvetet brakade loss — men du klarade dig. Höj din PSY med +1.

2 Illa skjuten. Du stormade ett gäng Kättare — och de stormade tillbaka. Du har lärt dig en läxa, underskattar aldrig en motståndare igen och minskar din FYS med –1 till dess skadorna läkts.

3 Målskytte. Vapen är ditt liv, och du har finslipat dina färdigheter med dem. Gör ett Fritt tillval inom expertisområdet Eldhandvapen.

4 Lärt dig i farten. Du har snappat upp massor ute på fältet — gör ett Fritt tillval inom expertisområdet Rörelse.

ISC FÄLTTEKNIKER SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Skärmytsling med den Mörka Legionen. Hela helvetet brakade loss — men du klarade dig. Höj din PSY med +1.

2 Torterad. De fick tag i dig. Du vägrade tala, men de försökte verkligen få dig att göra det. Sänk din FYS med –1 till dess skadorna läkt.

3 Toppen-uppdrag. Du lyckades fixa ett glassigt uppdrag. Visst, det är bara tillfälligt, men höj din PER med +1 ändå.

4 Lärt dig i farten. Du har snappat upp massor ute på fältet — gör ett Fritt tillval inom expertisområdet Teknik.

ISC YARD-AGENT SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Skärmytsling med den Mörka Legionen. Hela helvetet brakade loss — men du klarade dig. Höj din PSY med +1.

2 Torterad av den Mörka Legionen. Demonkräken fick tag i dig, men lyckligtvis kom folk och räddade dig — efter ett tag. Minska din FYS med –1 till dess skadorna läkt och dra –1 från din PSY på grund av den vidriga upplevelsen…

3 Glamoröst jobb. Du lyckades fixa rena smörjobbet. Din nuvarande anställnings PER-modifikation ökas med +1.

4 Lärt dig i farten. Du verkar ha börjat utveckla ett sjätte sinne. Öka ditt FV i Undvika med +1.

KRAV:

OPERATIV AGENT («VANLIG»):
STY 9, FYS 11, SMI 9, INT 9, PSY 9, PER 10

SVOT-AGENT «SPECIELLA VAPEN OCH TEKNIKER («STRIDANDE»):
STY 10, FYS 11, SMI 12

FÄLTTEKNIKER («TEKNIKER»):
STY 9, SMI 9, INT 9

YARD-AGENT («ANTI-LEGION»):
STY 11, FYS 11, SMI 11, INT 9, PSY 15

	OPERATIV	SVOT	TEKN	YARD
STRID:	1	1	1	1
ELDHANDVAPEN:	2	3	1	2
KOMMUNIKATION:	1	—	—	1
RÖRELSE:	1	2	1	1
TEKNIK:	—	—	3	—
FRIA:	3	1	1	4
SOCIALNIVÅ:	1T10	1T10	1T10	1T10
PER-MODIFIKATION:	+1	+2	±0	+2

ARBETARE

Arbetarna är de män och kvinnor som utför de vardagliga sysslor som gör att Imperials maskineri fungerar. De är fler än till och med den jättelika Imperialbyråkratins anställda. Arbetarens lön är liten jämförd med den som fås på mer glamorösa positioner, men kraven är få och de slipper vara oroliga över att bli skjutna — åtminstone vanligtvis.

ARBETARE SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Lottovinst. Nej, du vann inte stort, men det var åtminstone någonting. Höj din Socialnivå med +1.

2 Hårt arbete. Ditt kneg är rena ryggknäckaren — höj din STY med +1.

3 Kontorstjänst. Du har befordrats, och din nuvarande anställning höjer din PER med +1.

4 Administrativ kurs. Din klan skickar dig på kvällskurs, och du får göra två Fria tillval inom expertisområdet Kommunikation.

KRAV:
INGA

STRID:	—
ELDHANDVAPEN:	—
KOMMUNIKATION:	1
RÖRELSE:	1
TEKNIK:	1
FRIA:	2
SOCIALNIVÅ:	1T6
PER-MODIFIKATION:	±0

ADVOKAT

Med den mänskliga civilisationen följer lagar, och med lagarna följer behovet av folk som kan tolka och diskutera deras användande i individuella fall. Advokater åtnjuter stor respekt inom Imperial, eftersom man alltid behöver deras hjälp att ta sig igenom megakorporationens ansvullna byråkrati eller ta hand om uppretade konkurrenter som anser sig blivit felbehandlade. Advokaterna betalas bra för sina insatser, och i Imperials högre skikt hittas många som under en tid arbetat som advokater — om inte annat för att få ett grepp om megakorporationens ständigt föränderliga juridiska system.

KRAV:
SEX ÅRS STUDIER VID JURIDIKSKOLA
ARMÉADVOKAT:
STY 9, FYS 9, SMI 9

	SERENITY'S	HAMPSHIRE	ARMÉ
STRID:	—	—	—
ELDHANDVAPEN:	—	—	1
KOMMUNIKATION:	3	3	3
RÖRELSE:	—	—	—
TEKNIK:	1	—	—
FRIA:	3	3	4
SOCIALNIVÅ:	1T20	2T6	1T10
PER-MODIFIKATION:	+1	+1	+2

ADVOKAT (SERENITY'S ELLER HAMPSHIRE) SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Vinner ett stort fall. Wow! Det var ingen lek — men domslutet blev prejudicerande och kommer att påverka kommande domslut i åratal. Höj din PER och Socialnivå med +1.

2 Skaffat en viktig klient. Din klans kärnfamilj har gjort dig till familjeadvokat. Höj din Socialnivå med +1.

3 Ohörsamhet inför rätten. Vare sig du gjort dig skyldig till det eller ej kommer folk att minnas dig för det. Minska din PER med -1.

4 Föreläsare. Du har ombetts föreläsa vid din gamla skola. Gör ett Fritt tillval inom expertisområdet Kommunikation.

ARMÉADVOKAT SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Sett allt. Sedan din senaste tur på slagfältet kan ingenting förvåna dig längre. Höj din PSY med +1.

2 Försvara en soldat. Den stackars bassen drogs inför krigsrätt av en sadistisk överordnad. Soldaterna minns dig med tacksamhet, men du har fått en fiende i officeren. Höj din PER med +1.

3 Ohörsamhet inför rätten. Vare sig du gjort dig skyldig till det eller ej kommer folk att minnas dig för det. Minska din PER med -1.

4 Erbjuden anställning. En klans kärnfamilj har erbjudit sig att anställa dig. Antar du erbjudandet ökas din Socialnivå med +1, men du måste lämna militärjobbet för åtminstone en tvåårsperiod.

ODUGLING

KRAV:
SOCIALNIVÅ 8 ELLER HÖGRE

STRID:	—
ELDHANDVAPEN:	—
KOMMUNIKATION:	3
RÖRELSE:	—
TEKNIK:	—
FRIA:	3
SOCIALNIVÅ:	1T20
PER-MODIFIKATION:	+1

Fickorna fulla med pengar och ingenting att göra mer än att slösa bort dem — livet är hårt för en Odugling. Han eller hon glider fram i gräddfilen, klär sig i de dyraste kläderna, äger fantastiskt vackra hem fyllda med utsökta ting och äter endast på femstjärniga restauranger. Visst är folk avundsjuka på deras bekymmerslösa liv, men det bryr de sig inte om — de är för upptagna med att roa sig.

ODUGLING SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Gör pilgrimsresa till Luna. Kom igen — du har ju råd. Efter en generös donation till Brödraskapet välsignas du av Kardinalen personligen. Höj din PSY med +1.

2 Donation till en god sak. Du bryr dig faktiskt om dem som inte haft lika stor tur i livet som du själv haft. Höj din PER med +1.

3 Rånad. Du gillar att skryta och vifta med dina feta sedelbuntar, och fel personer såg dig tydligen. Minska din FYS med -1.

4 Skaffa dig en hobby. Gör ett Fritt tillval ur vilket expertisområde som helst utom Specialfärdigheter.



REPORTER

Reporterns jobb går ut på att få fram sanningen — eller åtminstone så mycket av den som Ministry of Information låter dig få fram. Med examen från Stratford eller Galway kan man få anställning som Reporter, annars får man hanka sig fram som frilansreporter. Reportrar extraknäcker ofta som spioner åt Imperial och samlar då information såväl åt megakorporationen som sin arbetsgivare.

REPORTER (STRATFORD ELLER GALWAY) SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Ensamrätt! Den här storyn går ut över solsystemet — signerad av dig. Höj din PER och Socialnivå med +1.

2 Stämd för ärekränkning. Du vet att du inte felciterade din källa, men domstolen ser annorlunda på det hela. Sänk din PER och Socialnivå med –1.

3 Uppspöad. Medlemmar av en grupp du undersöker vill inte ha snokande reportrar i närheten. Nu vet du visserligen att du är nåt på spåren — men det finns kanske enklare sätt att göra det på. Minska din FYS med –1 till dess skadorna läkts.

4 Föreläsare. Du har ombetts föreläsa vid din gamla skola. Gör ett Fritt tillval inom expertisområdet Kommunikation.

KRAV:

FYRA ÅRS STUDIER VID HUMANISTISKT INRIKTAD HÖGSKOLA

FRILANSREPORTER:

INGA EXAMENSKRAV. PER 13.

	STRATFORD	GALWAY	FRILANSREP.
STRID:	—	—	—
ELDHANDVAPEN:	—	—	—
KOMMUNIKATION:	4	3	2
RÖRELSE:	1	1	1
TEKNIK:	1	—	—
FRIA:	2	2	3
SOCIALNIVÅ:	2T6	1T10	1T10
PER-MODIFIKATION:	±0	±0	±0

FRILANSREPORTER SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Ensamrätt! Den här storyn går ut över solsystemet — signerad av dig. Höj din PER och Socialnivå med +1.

2 Stämd för ärekränkning. Du vet att du inte felciterade din källa, men domstolen ser annorlunda på det hela. Sänk din PER och Socialnivå med –1.

3 Uppspöad. Medlemmar av en grupp du undersöker vill inte ha snokande reportrar i närheten. Nu vet du visserligen att du är nåt på spåren — men det finns kanske enklare sätt att göra det på. Minska din FYS med –1 till dess skadorna läkts.

4 Erbjuden anställning. Ett större mediaföretag anser dig ha talang och erbjuder dig heltidsjobb. Tackar du ja klarar du automatiskt INT/PER-slaget, och anställs som om du var en reporter som läst vid Galway.

KRAV:

VETENSKAPSMAN:

FYRA ÅRS STUDIER VID TEKNISK HÖGSKOLA (ELIT)

INGENJÖR:

FYRA ÅRS STUDIER VID TEKNISK HÖGSKOLA (STANDARD)

MEKANIKER:

SMI 9, INT 11

ISC TEKNIKUTVECKLARE:

FYRA ÅRS STUDIER VID TEKNISK HÖGSKOLA

	VETENSKAPSMAN	INGENJÖR	MEKANIKER	ISC TEKN.
STRID:	—	—	—	—
ELDHANDVAPEN:	—	—	—	1
KOMMUNIKATION:	2	1	—	1
RÖRELSE:	—	—	1	1
TEKNIK:	4	3	3	3
FRIA:	1	2	2	1
SOCIALNIVÅ:	2T10	2T6	2T4	1T10
PER-MODIFIKATION:	–2	–1	–1	±0

VETENSKAP

Inom det vetenskapliga området är ett flertal yrkeskategorier sysselsatta. Vetenskapsmännen koncentrerar sig huvudsakligen på ren forskning, medan ingenjörernas insatser fokuseras på att låta forskningsresultaten komma till praktisk användning. Mekanikernas jobb är helt enkelt att reparera det ingenjörerna skapat. ISC's teknikutvecklare kan utbildas antingen som vetenskapsmän eller ingenjörer, och deras uppgift är att komma på användningsområden inom vilka de senaste landvinningarna bäst tjänar ISC.

VETENSKAPSMAN SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Större genombrott. Alla sena nätter i labbet gav till slut utdelning. Höj din PER med +1.

2 Förstörda forskningsresultat. Ditt fel eller nån annans — ditt senaste projekt ligger i spillror. Månaders arbete åt skogen — din PSY sänks med –1.

3 Föreläsare. Du har ombetts föreläsa vid din gamla skola. Gör ett Fritt tillval inom expertisområdet Kommunikation.

4 Royalty. En ingenjör kommer på ett användningsområde för något du forskat fram — höj din Socialnivå med +1.

INGENJÖR SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Större genombrott. Alla sena nätter i labbet gav till slut utdelning. Höj din PER med +1.

2 Återkallad produkt. En produkt du förklarat redo för massproduktion har måst återkallas — och du ges skulden. Sänk din Socialnivå och PER med –1.

3 Föreläsare. Du har ombetts föreläsa vid din gamla skola. Gör ett Fritt tillval inom expertisområdet Kommunikation.

4 Royalty. Du har svängt ihop en ny produkt som kommer att dra in massor av pengar åt klanen. Höj din Socialnivå och PER med +1.

MEKANIKER SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Lottovinst. Nej, du vann inte stort, men det var åtminstone någonting. Höj din Socialnivå med +1.

2 Hårt arbete. Ditt kneg är rena ryggknäckaren — höj din STY med +1.

3 Misslyckad reparation. Du tvingas arbeta under fruktansvärda förhållande, och tejpen och tuggummit höll inte så länge som du hade hoppats. Minska din PER med –1.

4 Genombrott. Du lyckas få maskinrackaren att gå bättre än den nånsin gjort. Öka ditt FV i Mekanik med +1.

ISC TEKNIKUTVECKLARE SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Större genombrott. Alla sena nätter i labbet gav till slut utdelning. Höj din PER med +1.

2 Förstörda forskningsresultat. Ditt fel eller nån annans — ditt senaste projekt ligger i spillror. Månaders arbete åt skogen — din PSY sänks med –1.

3 Föreläsare. Du har ombetts föreläsa vid din gamla skola. Gör ett Fritt tillval inom expertisområdet Kommunikation.

4 Royalty. ISC beslutar att sälja tillverkningslicensen på en av dina uppfinningar till en utomstående firma. Höj din Socialnivå med +1.

SPECIALSTYRKE-SOLDAT

Nästan alla klaner har en egen specialstyrka vilken används till det egna försvaret och att införskaffa nya områden och företag. Specialstyrkornas soldater kan i princip gå i strid när som helst mot vem som helst — en annan klan, en annan megakorporation eller den Mörka Legionen. Klanernas specialstyrkor ska inte förväxlas med Imperials specialstyrkor, vilka tjänar som samtliga klaners försvarsstyrkor. Bland klanernas specialstyrkor kan nämnas Golden Panthers, Sterlings (en särskild två-klans styrka), Rams, Bad Samaritans och Shamrocks. Bland Imperials krigsministeriums egna specialstyrkor märks främst Blood Berets, Golden Lions och Wolfbanes (se Försvarsstyrkesoldat sidan 46).

SPECIALSTYRKE-SOLDAT SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Skärmytsling med den Mörka Legionen. Hela helvetet brakade loss — men du klarade dig. Höj din PSY med +1.

2 Svår skottskada. Du överlevde, men inte helt intakt. Skadan tvingar dig sänka din FYS med –1.

3 Lärt dig i farten. Du har snappat upp massor ute på fältet — gör ett Fritt tillval inom expertisområdet Strid.

4 Klanaffärer. Slå på din klans tabell för Särskild händelse istället.

SPECIALSTYRKE-OFFICER SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Skärmytsling med den Mörka Legionen. Hela helvetet brakade loss — men du klarade dig. Höj din PSY med +1.

2 Svår skottskada. Du överlevde, men inte helt intakt. Skadan tvingar dig sänka din FYS med –1.

3 Ledarskapsutbildning. Du har mannarna i din hand. Höj ditt FV i Retorik med +1.

4 Klanaffärer. Slå på din klans tabell för Särskild händelse istället.



SPECIALSTYRKAS FÄLTTEKNIKER SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Skärmytsling med den Mörka Legionen. Hela helvetet brakade loss — men du klarade dig. Höj din PSY med +1.

2 Toppen-uppdrag. Du lyckades fixa ett glassigt uppdrag. Visst, det är bara tillfälligt, men höj din PER med +1 ändå.

3 Lärt dig i farten. Du har snappat upp massor ute på fältet — gör två Fria tillval inom expertisområdet Teknik.

4 Klanaffärer. Slå på din klans tabell för Särskild händelse istället.



KRAV:

SOLDAT:
TVÅ ÅRS STUDIER VID MILITÄRHÖGSKOLA (ELIT) ELLER MILITÄR GRUNDUTBILDNING (ELIT)

OFFICER:
FYRA ÅRS STUDIER VID MILITÄRHÖGSKOLA (ELIT)

FÄLTTEKNIKER:
TVÅ ÅRS MILITÄR ELITUTBILDNING. INT 12.

	SOLDAT	OFFICER	FÄLT-TEKNIKER
STRID:	2	2	1
ELDHANDVAPEN:	2	2	2
KOMMUNIKATION:	—	1	—
RÖRELSE:	1	1	1
TEKNIK:	1	1	2
FRIA:	2	2	1
SOCIALNIVÅ:	1T10	1T20	2T4
PER-MODIFIKATION:	+2	+2	+1

STUDENT

Du som vill bli Student hänvisas till informationen i kapitlet «*Imperials skolor*». Bestäm dig för vilken skola du vill läsa vid, kontrollera att du uppfyller antagningskraven och använd de Färdighetstillval du kan. Studenter kan läsa vid alla de skolor vars antagningskrav de uppfyller. Den som vill läsa vid en skola som inte står uppräknad (exempelvis en institution vid Bartholomew University) letar bara upp den mest likartade skolan och applicerar dess uppgifter på den önskade skolan. Samtliga Studenter använder tabellen för särskilda händelser nedan, oavsett vilken skola de läser vid.

STUDENT SÄRSKILD HÄNDELSE

1T4 SÄRSKILDA HÄNDELSER

1 Uppsats publicerad. En av dina uppsatser publiceras i en akademisk tidskrift. Höj din PER med +1.

2 Studenternas IK•. Öka din FYS och STY med+2. Du blir av med dessa bonusar om du inte inleder din äventyrarkarriär inom fyra år efter det att du avslutat studierna.

3 Anklagad för fusk. Vare sig du verkligen fuskat eller ej relegeras du från skolan vid tvåårsperiodens slut. Du misslyckas automatiskt med ditt INT/PER-slag för examen och kan aldrig söka in till denna skola igen. Andra skolor går dock bra att söka till

4 Klanaffärer. Slå på din klans tabell för Särskild händelse istället.



ROLLPERSONER INOM BRÖDRASKAPET

Många Imperial-medborgare följer Kardinalens ord. Detta behöver inte betyda att de gått med i Brödraskapet, vilket innebär att de svär att utföra Kardinalens vilja. Visserligen väljer många Imperial-medborgare att göra just detta, men dessa behandlas inte i denna bok.

Även om du skapat en Imperial-rollperson och börjat utveckla denna kan du fortfarande gå med i Brödraskapet om din PSY eller PER är 15 eller högre. Du kan också gå med när du börjat äventyra, men det är lite mer komplicerat och bör göras med spelledarens hjälp. Mer information om hur man blir medlem av Brödraskapet hittar du i *«Brödraskapet»*, ett supplement till *Mutant Chronicles* som förmodligen säljs i den butik där du hittade den här boken.

När du väl gått med i Brödraskapet behandlas du uteslutande som medlem av den heliga organisationen, och ska därmed slå fram särskilda händelser på Brödraskapets tabell — inte Imperials. Du måste dessutom välja Brödraskapets färdigheter och yrken — inte Imperials. Dina familjeband har du naturligtvis kvar, och de kan fortfarande komma väl till pass under dina rollspelsäventyr.

IMPERIAL FÄRDIGHETER



Imperial-rollpersoner kan använda samtliga färdigheter som beskrivs i Grundreglerna, plus ett antal för megakorporationen unika färdigheter. Nedan följer beskrivningen av dessa Imperial-färdigheter.

STRID

WOLFBANE-NÄRSTRID

GRUNDEGENSKAP: (STY+SMI)/2

Wolfbanes har genom århundradena finslipat närstridskonsten till en perfektionsnivå tidigare generationer bara kunnat drömma om. Endast medlemmar av Wolfbane-enheter kan lära sig denna färdighet, och endast klanen MacGuire tillåts lära ut den (det är på så sätt klanen behållit kontrollen över Wolfbanes). Färdigheten liknar Slagsmål, men gör det möjligt att med händerna göra 1T4+SB skada och med fötterna 1T6+SB.

HÖGLÄNDAR-SVÄRDSSTRID

GRUNDEGENSKAP: (STY+SMI)/2

Liksom Wolfbanes gjort konst av rallarslagsmål har Highlander Clan Warriors gjort svärdsvingandet till en dödlig fröjd för ögat. Högländarna vägrar lära ut sin med blod och svett erövrade färdighet till andra än sina medlemmar. Färdigheten kan användas istället för Närstrid, och ökar samtliga svärds skada med +2. Fås resultatet 1 när denna färdighet används ger attacken dubbel skada (resultatet dubblas efter det att bonusen räknats in).

KOMMUNIKATION

MILITÄR TAKTIK MINDRE FÖRBAND

GRUNDEGENSKAP: INT

Om det är någonting Imperials militärer är duktiga på är det att använda små och extremt rörliga elitförband till att utföra ytterst farliga uppdrag i militär miljö. Färdigheten kan komma till nytta vad gäller att leda en enhet i strid eller att försöka räkna ut vad motståndaren kan tänkas ha i rockärmen. Den är också till hjälp vad gäller såväl att planera som att undvika eldöverfall.

HASARDSPEL

GRUNDEGENSKAP: (INT+PSY)/2

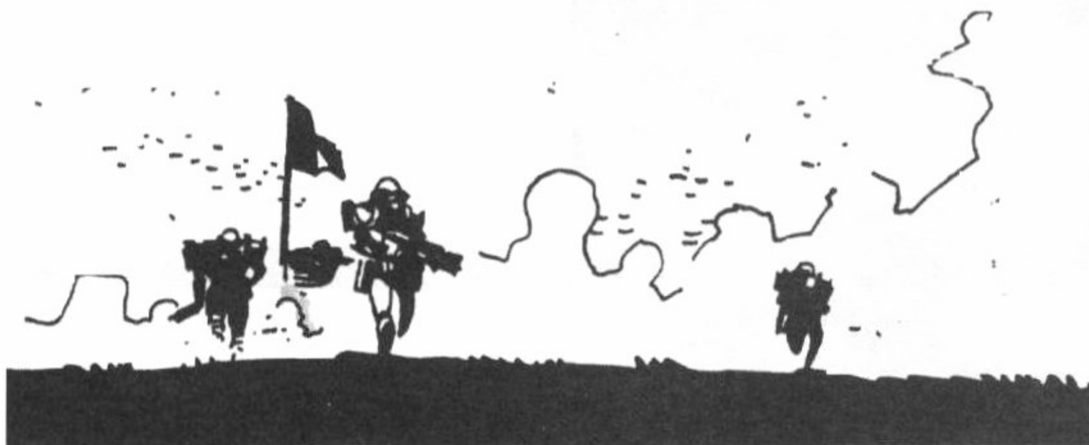
Med denna färdighet ges kunskap om och möjlighet att delta i spel där slumpen har inverkan. Spelare kan bluffa och hålla masken, och ges därmed möjlighet att öka sin vinstchans med +3. Blir resultatet av färdighetsslaget 20 upptäcks bluffen dock.

RÖRELSE

JAKT

GRUNDEGENSKAP: (INT+SMI)/2

Färdigheten är främst inriktad på förmågan att spåra och jaga djur, men kan även appliceras på uppspårandet av människor. Kunskap såväl om hur varelser lever och gömmer sig som hur man bäst smyger sig på dem ingår i färdigheten. Dess huvudsakliga användningsområde torde vara jakt för nöjes (eller födas) skull, men kan komma väl till pass även i andra situationer.



SOM SKEPP I NATTEN...

Friherren Charles Stanley älskade sitt jobb — som kapten för H.H.R.S. Colossus hade han befälet över det lyxigaste passagerarskepp som någonsin byggts. Det var en stor tillfredsställelse för Stanley att kunna tjäna sina medmänniskor på ett så underbart sätt, att kunna visa dem vad det betydde att tillhöra Imperial — att tillhöra eliten.

Hans roll som kapten var till större delen ceremoniell. Han hade inte det minsta att göra med styrandet av skeppet. Sådana detaljer lämnade han åt dem som kunde sådant bäst. Nej, Stanleys största talang var att delegera arbete och ansvarsuppgifter. Han kunde konsten att välja ut och anställa folk som fick saker gjorda, och vad som var ännu bättre var att han lyckades hålla kostnaderna under budget. Hans arbetsgivare var nöjdare än en mätt katt i en solig fönsternisch.

Oftast behövde han inte göra annat än att visa sig i maskinrummet och kontrollera med sin försteofficer och skeppsintendent, Graham Brunton, att allting fugerade som normalt. Därutöver förväntades han sitta med vid samtliga mål och småprata med den utvalda skara som lyckats få den prestigefyllda inbjudan att sitta vid kaptenens bord. Förutom detta förekom av och till en förevisningstur runt skeppet, men det var också allt. Ett bra liv, på det hela taget.

Problemet var bara att ett sådant liv gör en bekväm: faktum var att han sedan han började som kapten ombord Colossus lagt på sig ett antal kilon. Sin matchvikt hade han lämnat bakom sig för nästan tjugo år sedan, då han efter en kort period lämnade försvarsstyrkorna.

Det var förmodligen därför det kändes så fruktansvärt svårt när han för första gången i sin karriär tvingades fatta ett beslut av yttersta vikt.

När den Mörka Legionens skepp först dök upp på Colossus' radarskärmar utgick radaroperatören ifrån att det var en asteroid som på något sätt frigjort sig från bältet och nu inlett sin färd mot Solen. Ju närmare man kom desto osäkrare blev hon dock på att hennes första bedömning verkligen varit korrekt. Därför klev hon upp i utkiken och riktade skeppets teleskop mot det hon hoppades var ett större klippblock.



TEKNIK

KUNSKAP OM IMPERIAL

GRUNDEGENSKAP: INT

Färdigheten ger genomgripande kunskap om megakorporationen Imperial. Användaren känner till hela dess historia, hur den fungerar, vilka som innehar de högsta positionerna, hur klanerna står i förhållande till varandra, etc. Färdigheten hjälper användaren att ta sig igenom Imperials enorma byråkrati och att undvika att begå misstag i umgängeslivet. Man kan också välja att applicera färdigheten på en specifik klan.

RYMDSKEPP

GRUNDEGENSKAP: INT

Medan färdigheten Flygfarkost inbegriper förmågan att hålla sig lugn under pressade situationer under flygning (såväl i luften som i rymden), gäller denna färdighet endast förmågan att framföra en rymdfarkost. Utan färdigheten skulle man bara stirra dumt på styrspaken utan en aning om vad mätarna och lamporna indikerade.

RYMDNAVIGERING

GRUNDEGENSKAP: INT

Det är en sak att få fart på en rymdkärra, men att få den att hamna på rätt ställe är något helt annat. Navigatören och piloten för ett nära samarbete för att så snabbt och lätt som möjligt föra passagerarna till deras destination. En del besitter båda färdigheterna, men på flertalet rymdskepp sköter en besättningsmedlem respektive uppgift — båda kräver stor koncentration och det är få förunnat att med tillräckligt stor säkerhet kunna sköta båda.

Till hennes förfäran var det dock ett skepp, ett mycket mörkt skepp utan några signalljus. Hon återvände till bryggan och berättade för de övriga om sin upptäckt. Till en början trodde man henne inte — inga andra skepp skulle ju korsa Colossus' rutt vid den här tidpunkten. Man kollade tidtabeller för säkerhets skull, men skeppet fanns ju där ute — och det kom närmare.

Brunton följde med radaroperatören till utkiken och såg med egna ögon Legionskeppet som nu fyllde ut teleskopets blickfång. Det fanns inte en sekunds tvekan om vad skeppet var. På senare tid hade skepp av och till försvunnit i detta område för att aldrig mer höras av, och det verkade nu som om Colossus funnit anledningen till dessa försvinnanden.

Brunton kallade genast upp Lord Stanley till utkiken, men då denne tagit sig upp dit hade Brunton och radaroperatören återvänt till bryggan för att hjälpa till att genomföra vilka undanmanövrar deras kapten nu kunde tänkas beordra. Innan han gav sig upp mot teleskopet i utkiken sade Stanley till Brunton «Det är säkert inget större problem det där — vad det nu än är. Gör ingenting förutom på min uttryckliga order, Brunton.»

«Men, sir», svarade Brunton med en desperat ton i sin annars behagligt lugna röst. «tänk om…»

«Käfta inte emot, Brunton!» vrålade Stanley. Han hade på senare tid börjat inse hur ytterst symbolisk hans roll var, och han var allt annat än förtjust.

Besättningen hade insett detta för länge sedan, och funderade nu allvarligt på att anhålla om hans förflyttning när de väl avklarat resan de nu var ute på. Stanleys följande ord var droppen.

«Än så länge är det jag som är kapten ombord. Ni ska inte göra någonting förrän jag ger order — och klantar ni till det ser jag till att skjuta er allihop. Är det uppfattat?»

«Ja, sir», sade Brunton svagt. I samma ögonblick

ATT VÄLJA FÄRDIGHETER

När du väljer Färdigheter bör du tänka på vad du redan bestämt om din rollperson. Försök välja färdigheter som stämmer överens med din klantillhörighet och ditt yrke, så att din rollperson blir mer enhetlig och sammanhållen. En spanare från Dunsirn-klanen som saknade Jakt och Gevär skulle se ganska blek ut, liksom Paladine-byråkraten utan Administration eller Kunskap om Imperial.

Det viktiga är att se till att man lägger tonvikten vid det man är bäst på samtidigt som man undviker sina svagheter. Har du låg INT ska du alltså undvika Teknikfärdigheter, och har du hög PSY ska du kanske fundera på att bli pilot och satsa på Flygfarkoster och Rymdskepp.

Kanske finner du dig plötsligen inom en klan med ett yrke och inser att de färdigheter du tycker att du borde ha inte står upptagna. I så fall får du slå dig ihop med din spelledare och skapa nya färdigheter som kan skräddarsys efter dina behov. På det sättet kan du skapa en helt unik och fullt utvecklad rollperson istället för en färdigpreparerad och stereotyp pappfigur.



ATT VÄLJA FÄRDIGHETER SOM GRUPP

En av anledningarna till att äventyrare oftast färdas i grupp är att det är i princip omöjligt för en person att kunna klara allt. Den bästa krigaren inom en grupp är sällan den bäste diplomaten — det är till och med så att det bland diplomater finns en ganska hög grad av specialisering. Nyskapade rollpersoner har helt enkelt inte färdigheter nog för att var och en av dem ska kunna klara alla de situationer som kan dyka upp.

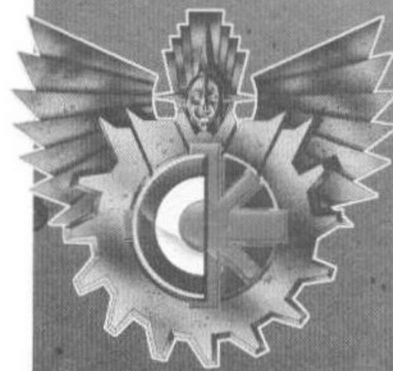
När du och de övriga spelarna ska till att bilda en grupp rollpersoner bör ni först diskutera igenom vilka slags rollpersoner var och en hade tänkt spela, och hur dessa kan fås att passa in i gruppen. Med spelledarens hjälp kan ni upptäcka gruppens eventuella svaga punkter, så att ni medan ni väljer färdigheter efter hand kan täppa till dessa hål.

Det finns ett antal slags rollpersoner som kan vara bra att ha med i en grupp. Ni behöver en munvig typ eller två som kan undersöka saker och ting, gärna tillsammans med en smidig och listig person som kan samla information på lite mer ljusskygga sätt. När allt brakar loss är det naturligtvis läge att ha med ett par rejäla biffar som kan meja ned motståndarna. I *Mutant Chronicles'* framtidsvärld bör du koncentrera dina stridsfärdigheter mer på skjutvapen än närstrid eftersom ett skjutvapen är en styrkeutjämnare av rang — en ytterst skicklig svärdsman kan mosas av en gröngöling med en M606:a.

Naturligtvis är detta inte alltid med sanningen överensstämmande eftersom det finns platser där skjutvapen helt enkelt inte är tillåtna, särskilt inte för obehöriga (vilket rollpersonerna ofta kommer att vara). I sådana fall kan en färdighet som Wolfbane-närstrid vara bra att ha i en mängd slagsmålssituationer.

Om möjligt bör åtminstone en gruppmedlem kunna fungera som läkare eller sjukvårdare, viktiga personer att ha med sig när gruppen kommer att vara ute på uppdrag en längre tid — långt från ambulanser, sjukhus och annan hjälp. Går det att ta med en extra läkekunnig person i gruppen bör man göra det — ifall gruppens förste sjukvårdare slås ut.

Vissa äventyr kan dessutom kräva särskilda färdigheter, och av denna anledning kan det vara klokt att låta var och en av gruppmedlemmarna koncentrera sig på en andrahands-specialitet. Denna kan vara vad som helst från Flygfarkoster eller Markfordon till Socialt umgänge, Köpslå, Mekanik eller Elektronik. Behovet av dessa färdigheter kanske inte uppkommer i alla äventyr, men när det gör det är ni beredda om så bara en av er har färdigheten ifråga.



RYMDEN

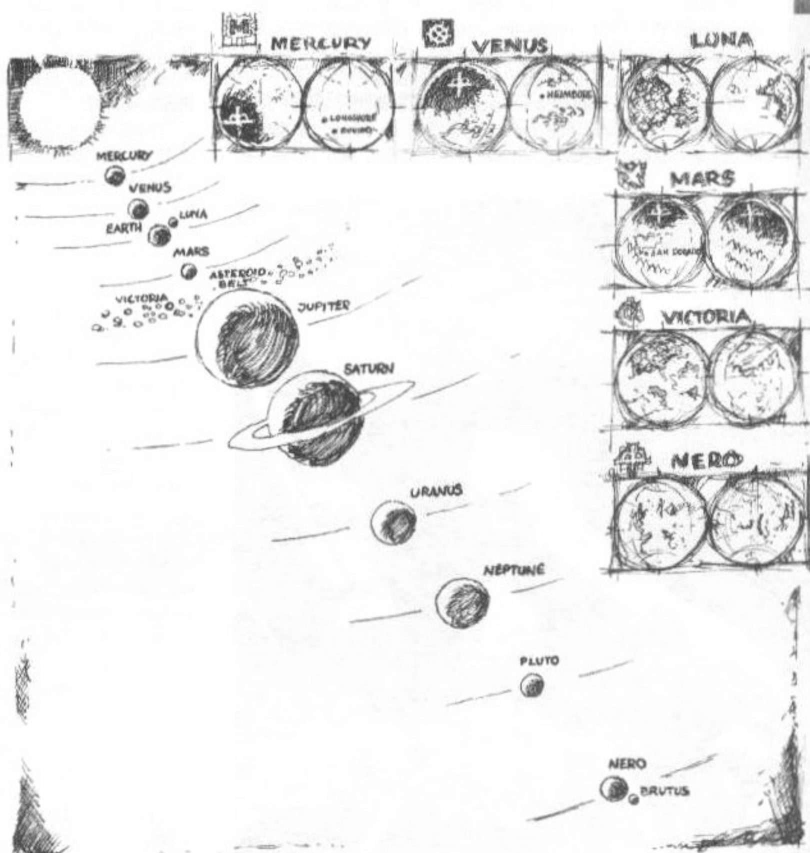
Imperials utposter återfinns snart sagt över hela solsystemet, från Merkurius till Pluto. Som den mest fysiskt utspridda megakorporationen måste Imperial också vara den mest rörliga, eftersom en Imperial-medborgares arbete kan kräva att han eller hon ena månaden befinner sig i Fukido och nästa i asteroidbältet. Upprätthållandet av kommunikationskanalerna är en av beståndsdelarna i Imperials storhet — men det är också en av orsakerna till att megakorporationen uppvisar den största procentuella andelen byråkrater ett samhälle någonsin uppvisat i mänsklighetens historia.

Det krävs många mantimmar för att på ett så effektivt sätt som möjligt handha, styra och sända en så stor mängd information. Imperials byråkrati kan ofta uppfattas som en koloss på lerfötter. Eftersom så stor del av dess uppmärksamhet tas i anspråk av skötandet av de dagliga rutinerna har den sällan har tid att ta sig an de oväntade situationer som av och till kan dyka upp, särskilt om regler för hur situationen ska handhas inte har upprättats. Faktum är dock att Imperials offentliga sektor får otroligt mycket gjort — det är bara det att det alltid finns så mycket mer att göra. Därför faller också individuella begäranden om uppenbart onödig hjälp utanför byråkratins ramar, eftersom dessa enskilda behov krymper till ett intet vid sidan av de ärenden som redan föreligger dess myriader tjänstemän.

Merparten av kommunikationen mellan Imperials städer och utposter sköts via radio och tv, vilket olyckligtvis inte är särskilt säkert. När det gäller radio- och TV-sändningar till allmänheten är säkerheten naturligtvis tillräcklig, men vad gäller säkerhets- och andra känsliga ärenden är den högst bristfällig.

Fördröjningstiden över längre sträckor kan vara ytterst irriterande. Trots att radiovågorna färdas med hastigheter nära ljusets är det omöjligt att samtala med någon på en annan planet försåvitt man inte står ut med att vänta ett antal minuter på varje svar. Många väljer därför att skicka skrivna meddelanden istället, och telegrammet har därför fått ett nytt uppsving som meddelandeform. Telegrambud kan ses ila fram och tillbaka som besatta på sina cyklar genom större städer som exempelvis Luna.

Naturligtvis kan radiosändningar kodas, men för ömsesidig sändning krävs att både avsändare och mottagare har såväl kodsändare som dekoder. Dessutom kan kodade sändningar dechiffreras av någon som har tid och resurser till detta, och paranoian är utbredd vad gäller såväl konkurrenters som den Mörka Legionens eventuella avlyssning av föregivet säker kommunikation.



Det enda sättet att vara helt säker är helt enkelt att antingen själv tala med personen man vill nå, eller skicka en pålitlig kurir med ett krypterat meddelande. Nackdelen med dessa båda metoder är att de är ytterst kostsamma och tar en fruktansvärd tid i anspråk för överbringandet av ett enda budskap. Vill man vara helt säker är det dock de enda två valmöjligheter man ges.

RYMDFART

Att resa mellan planeter och asteroider är inte så snabbt avklarat som man hade kunnat hoppas. Faktum är att restiderna dessutom uppvisar stora variationer beroende på var planeterna befinner sig i förhållande till varandra (det tar självklart längre tid att resa från Merkurius till Venus om Merkurius befinner sig på motsatt sida om Solen än om planeterna befinner sig på samma sida), eventuella solstormar och ett antal mindre förutsägbara variabler. Ta hjälp av tabellen nedan för att få fram hur lång tid resorna tar, och vad de kan kosta.

dök den Stanley direkt underställda säkerhetspersonalen upp, och deras Aggressors i höfthölster talade ett tydligare språk än kaptenens tjatter.

Förvissad om att allt skulle gå som planerat kikade Lord Stanley ut genom teleskopet — och såg den Mörka Legionens skepp torna upp sig i tomheten, stort som en måne. Det var den mest fruktansvärda syn han någonsin hade sett med dess tvära och skarpa vinklar och utskjutande föremål som mer liknade tortyrredskap än något annat. Det svarta skeppet var ett hån mot allt vad aerodynamik hette. Genom de olikformade och oregelbundet utplacerade fönstergluggarna såg han människor torteras på en mängd onämnbara sätt, och synen fick honom nästan att kasta upp.

Så riktade han teleskopet en smula till höger och såg nära skeppets topp det Legionärerna förmodligen kallade kommandobrygga. Där ute i rymdens iskalla och syrelösa tomhet stod en enormt muskulös Nefarit med hud röd som blod och kacklade som en vansinnig mot ett sönderrivet segel — som om dess galna skrott var det som drev skeppet framåt.

Ordern om undanmanöver kom aldrig, men det gjorde inte heller den väntade attacken. Besättningen på Colossus' kommandobrygga bevittnade i skräckslagen tystnad hur det enorma vraket till skepp for förbi dem på sin vansinnesfärd mot Solen. När skeppet till slut försvunnit utom synhåll klättrade Brunton och två säkerhetsmän upp i utkiken för att se vad som hade hänt.

Lord Stanley låg ihopsjunken över teleskopet. Han hade dött i en hjärtattack med ordern om undanmanöver för evigt frusen på sina läppar.



STRÄCKA	RESTID	PRIS
Merkurius till Venus	1T6+3 dagar	4,990+150 per dag
Merkurius till Luna	1T10+8 dagar	7,490+100 per dag
Venus till Luna	1T6+3 dagar	3,490+100 per dag
Luna till Jorden	3T6+12 timmar	3,990
Luna till Mars	1T10+6 dagar	5,490+100 per dag
Mars till Victoria	1T4+22 dagar	14,990+100 per dag
Victoria till Diemansland	2T20+5 dagar	4,990+100 per dag
Victoria till Jupiter	2T10+15 dagar	*
Jupiter till Saturnus	3T10+28 dagar	*
Saturnus till Uranus	2T20+66 dagar	*
Uranus till Neptunus	1T100+70 dagar	*
Neptunus till Pluto	1T100+60 dagar	*
Pluto till Nero	1T10+3 dagar	*

* Priset avgörs från fall till fall



Få företag kör reguljärt mellan någon av de inre planeterna och exempelvis Victoria, eftersom det inte vore ekonomiskt lönsamt. Man skulle i så fall först mellanlanda på Mars för att ta ombord nya passagerare och fylla på bränsle och förnödenheter.

Observera också att resor bortom asteroidbältet sällan äger rum, och i förekommande fall är den resande oftast på någon megakorporations uppdrag. Ytterst få har annars skäl att ge sig utanför asteroidbältets skydd, eftersom den Mörka Legionen enväldigt behärskar allt bortom det. Visserligen upprätthåller ett antal företag fortfarande sin gruvdrift på de yttre planeterna, men dessa gruvor är ytterst välbefästa för att stå emot Mörkrets Själs ylande horder.



Fristående piloter som själva äger sina skepp får åka vart de vill så länge de ansöker om flygtillstånd hos Kartellens Rymdfarts-administration (KRA). KRA koordinerar solsystemets samtliga rymdskepps rutter och ser därigenom till att skeppen inte kolliderar med varandra, eller än värre störtar rakt in i ett av den Mörka Legionens skepp de inte kände till.

Av och till drabbas rymdresenärer av piratangrepp, men det är långt emellan rapporterna om sådana angrepp då ytterst få är dumdristiga nog att ge sig på rymdpiratens yrke. Förutom yrkets inneboende risker kan en pirat dessutom stöta på den Mörka Legionens trupptransporter som går i skytteltrafik mellan citadellen på de inre planeterna och Legionens baser långt bort från Solens värmande strålar.

KRA upptäcker vanligtvis dessa transportskepp med hjälp av radar eller sammanställande av iakttagelser, men skeppen kan trots detta ofta ses i solsystemets innerområde. KRA sänder då först ut en varning till samtliga skepp i området och uppmanar dem att undvika de sektorer i vilka man misstänker att den Mörka Legionen befinner sig. Därefter görs ett allmänt upprop till samtliga megakorporationers väpnade styrkor att spåra upp och förinta skeppen. Olyckligtvis är dessa dock vanligtvis försvunna då någon hunnit till platsen.

Passagerarskepp som stöter på den Mörka Legionens skepp har ytterst liten chans att klara sig om Legionärerna upptäcker dem och bestämmer sig för att anfalla. Ibland ignorerar Legionärerna dock passagerarskeppen — antingen på grund av att de inte uppfattar dem som något hot eller för att de har bråttom att skapa kaos någon annanstans. Det senare är kanske det troligaste, eftersom Nefariter är kända för att behandla saktfärdiga underhuggare ytterst hårdhänt.

Den som har tillräckligt mycket pengar har sällan några problem att komma dit han eller hon vill. En bra pilot kan med ett bra skepp korta restiden med upp till 25%, men dessa män och kvinnor vet också att ta betalt för sina tjänster — priset är upp till dubbla det normala. Verkar passagerarna vara på flykt undan något (exempelvis rättvisan) och i uppenbart desperat behov av pilotens tjänster, eller om uppdraget innebär att skeppets besättning tvingas ta större risker, stiger naturligtvis priset ytterligare — om kaptenen ens är villig att ta ombord de desperata passagerarna.

De bästa piloterna hamnar vanligtvis till slut i någon megakorporations väpnade styrkor. Många av dem återfinns i Imperials flotta, den del av försvarsstyrkorna som ser till att trupperna kommer dit de ska. Det är ett riskfyllt jobb eftersom dessa skepp ofta utsätts för attacker från den Mörka Legionen. Det går sällan mer än en vecka mellan rapporterna om en militärtransport som försvunnit under mystiska omständigheter.

BOSÄTT-NINGARNA

Som nämnts i Grundreglerna är Imperial mycket bra på att starta nya bosättningar i orörda delar av solsystemet. Megakorporationens Conquistadorer har utbildats till att upptäcka tidigare outnyttjade tillgångar för att sedan lista ut hur dessa bäst omvandlas till något användbart. Visserligen är tillgångarna ofta outnyttjade endast i så motto att det inte är Imperial som utnyttjar dem, men de Imperialbosättare som ersätter de tidigare invånarna är handplockade för uppgiften och överträffar i nästan samtliga fall sina föregångare.

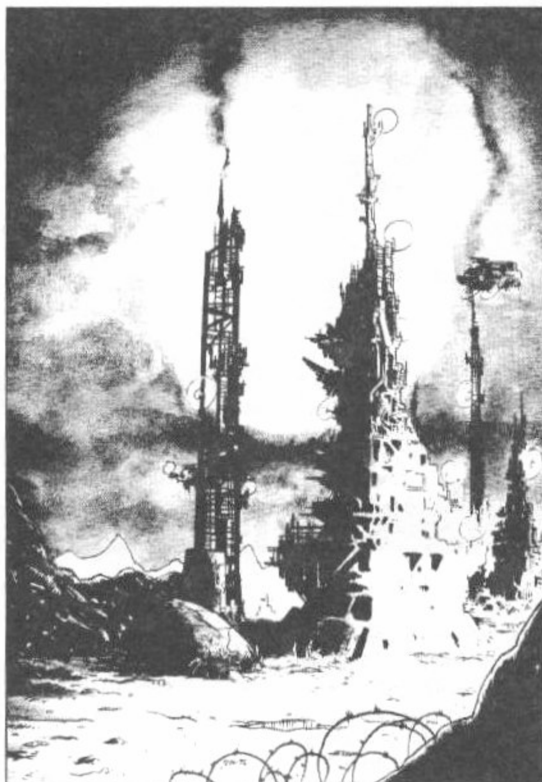
För ett antal generationer sedan, då Bauhaus fokuserade sin uppmärksamhet på kampen mot den Mörka Legionen, inbjöd en Bauhaus-företagare på lägre nivå Imperial till att ta över det gruvföretag hon skötte på Venus. Imperial var inte sena att störta in med osäkrade vapen, men kunde till sin förvåning överta företaget utan att avlossa ett enda skott. Invånarna gav sig i all tysthet inför övermakten och överlämnade kontrollen av företaget utan så mycket som ett knyst. När Imperial efter en tid lagt om produktionen enligt sina riktlinjer och därmed fördubblat effektiviteten, svepte samma Bauhauskvinna in och köpte tillbaka företaget till en bråkdel av vad det skulle kostat henne att själv omorganisera och nyutrusta det.

Detta utsågs snabbt till århundradets affär. Bauhaus-företagaren, Wilshire Suarez, hade förmått Imperial att göra det de var bäst på — och vände det till företagets fördel. Till en början irriterade detta Imperial, men eftersom man hade fått ett bra pris för företaget kom man snart över det. Båda sidor vann på affären, och trots att ett antal företagare försökt sig på att göra om hennes bedrift har ingen lyckats lika bra som Suarez en gång gjorde.

Snart insåg Imperial att om de bara lyckades behålla företagen tillräckligt länge, säg 25 år, skulle de ge en avkastning på investeringarna som skulle få vilket Bauhaus-erbjudande som helst att blekna vid en jämförelse. Bauhaus hann också förlora en hel del territorium innan de förstod vad som höll på att hända — räknat i kvadratkilometer är Imperial tack vare detta Bauhaus' misslyckande den starkaste kraften på Venus.

Imperial sätter visserligen stor lit till sina väpnade inmutningsexpeditioner, men dessa är långtifrån megakorporationens enda sätt att utöka sitt territorium. Man kan vara nog så subtil, vilket övertagandet av hela Fukido från ena dagen till den andra är ett gott exempel på.

Man sätter också stor lit till utforskandet av rymden. Med jätteföretag som Loughton i spetsen har Imperial lyckats utveckla några av de absolut bästa rymdfarkosterna mänskligheten känner. Loughton-ägda Witchmouth Yards på Luna producerar en tredjedel av solsystemets alla rymdskepp, och det är ytterst få människor som inte skulle känna igen företagets stiliserade bagge i silver.



Detta, och deras avsaknad av ett hemland med i princip obegränsat utrymme för expansion som deras konkurrenter har, tvingade Imperial att vända uppmärksamheten mot närmaste landområde de kunde hitta: asteroidbältet. Underligt nog tycks asteroidbältet passa Imperials kynne, kanske tack vare att asteroiderna ligger utspridda men ändå sammanhållna i sina omloppsbanor och därmed kan sägas påminna om hur klanerna tillsammans bildar Imperial.

Nästan samtliga klaner har en helt egen asteroid av något slag, vare sig de regelbundet använder den eller ej. Asteroiderna fungerar som klanernas gömställen när de behöver dra sig undan för att träna, återhämta sig eller planera inför framtiden. Några av dessa asteroider, som exempelvis Paladine-klanens hem på Victoria, är rena palats med myllrande rymdhamnar, medan andra vid en jämförelse framstår som unkna skjul med en påle vid vilken man kan ankra sitt rymdskepp.

Enkelt uttryckt har Mishima Merkurius, Capitol Mars, Bauhaus Venus och den Mörka Legionen det övriga solsystemet. För Imperial gäller det därför att skapa sig ett hemland varhelst de kan — samtidigt som de hela tiden hindras av de som först kommit till platsen. För närvarande är Imperial utspritt över samtliga av människor bebodda planeter och hela asteroidbältet, men Paladine-klanen har sedan de installerades på Högvördighetens tron arbetat för att skapa ett eget hemland åt Imperial.

Detta avlägsna mål tjänar också till att ena klanerna kring någonting de alla utan reservationer kan se som gemensamt mål, och Paladine-klanen använder sig av denna dröms inneboende kraft till att ena sitt folk på ett sätt man en gång trott omöjligt. Paladine-klanens arbete ses därför också av de flesta som den huvudsakliga orsaken till att Den stora förbittringen har avtagit. Om Imperials folk verkligen vill ha ett land de kan kalla sitt måste de arbeta som en man mot detta mål, även om landet ifråga kanske inte kan bli en hel planet. Samarbetar man inte kommer drömmen aldrig att bli verklighet.

Paladine-klanen har gjort sitt hem på Victoria-asteroiden till ett strålande exempel på hur ett Imperials hemland skulle kunna se ut. Kanske är detta skälet till att asteroiden är ett av de mest populära målen för Imperial-medborgarnas pilgrimsresor (näst efter Katedralen på Luna). Drömmen har åtminstone fått ett hem.



GOLDEN LIONS I FUKIDO

Luften dallrade av spänning när överstelöjtnant Edward S. Murdoch kom in på scenen. Genomgången lämnade inga tvivel om saken — fem män hade förskansat sig på Capitols ambassad och höll en gisslan på mellan femton och tjugo personer. De hade krav också, men Murdoch brydde sig inte om dem. Det var inte hans jobb att ge upp för terrorister — han kom för att krossa dem.

Terroristerna hade redan dödat tre personer, vars kroppar låg i omöjliga ställningar på trottoaren dit de fallit från toppen av den tjugo våningar höga byggnaden. Offren hade dock dött långt innan de tog mark. Terroristerna hade tvingat dem att gå ut på en planka över avgrunden, och medan offren bönat och bett för sina liv hade terroristerna blåst hål i dem.

De var beväpnade med Intruders av plasma-avfyrande modell, utmärkta vapen för deras typ av jobb eftersom man inte behövde träffa målet med den typen av ammunition. Det räckte att komma nära. Å andra sidan hade plasma-ammunition vissa nackdelar också.

Det var just dessa svagheter Murdochs folk skulle spela på. Fem man fanns på taket redo att gå in. Han aktiverade mikrofonen i sitt headset och gav ordern.

Plötsligt syntes en skarp ljusblixt och ljudet av en explosion rullade ned från byggnadens tak, tätt följt av det torra knattret från Aggressors. Rök vältrade sakta ut ur den översta våningens krossade fönster. Murdoch grimaserade då han hörde de karakteristiska knallarna från plasma-ammunition.

Så tystnade ljuden.

Murdoch var frestad att bryta den radiotystnad han själv beordrat, men visste att ljudet av hans röst via gruppledarens hörsnäcka — hur dämpat det än var — kunde ge terroristerna något att sikta mot i all rök. Han hade råkat ut för just det en gång när han som löjtnant själv lett en anti-terroristgrupp. Lyckligtvis hade motståndarna varit usla skyttar, för annars hade Murdoch mått avsevärt sämre än hans överordnade gjorde när han var klar med honom.

Murdoch var nära att hamna inför krigsrätt för den utskällningen, men undersökningskommittén hade friat honom från alla misstankar om slarv och inkompetens. Hans överordnade

FUKIDO

hade dock inte haft lika stor tur. Murdoch log för sig själv. Vid Kardinalen — han älskade Golden Lions.

Så bröts äntligen tystnaden. Det var Marshall, gruppchefen. Rösten i hans hörsnäcka var klar och stark, men han hörde tydligt hur hennes stämma darrade av allt adrenalin som fortfarande måste bulta i hennes ådror. «Allt ok, överste. Uppdraget utfört.»

«Förluster?»

«Några i gisslan är allvarligt skadade, men de flesta mår bra. Det ser ut som 18-0 till Golden Lions.»

Murdoch log brett, men frågade sig i tysthet hur länge till han skulle klara detta — var fanns utmaningen? Dagens uppgift hade i alla fall klarats av, och det var alltid nåt att glädjas åt.

«Bra gjort, Marshall, gratulera gruppen från mig. Gendarmerna borde komma vilken sekund som helst för att städa upp det hela. Vi ses i HK för slutgenomgång. Jag står för drinkarna.»

«Tack för det, överste», kom svaret. Murdoch kunde nästan höra hennes leende.

Det var visserligen Mishima som byggde Fukido, men det är Imperial som gjort staden till vad den är sedan den öppnades för leasing av utomstående. Mishima hade aldrig kunnat drömma om att Imperial skulle svepa in och leasa alltihop — man utgick ifrån att perioden på 100 år var alldeles för kort för långsiktigt planerande företag som de konkurrerande megakorporationerna. Mishima hade fel.

Imperials klaner hade länge varit avundsjuka på att de övriga megakorporationerna hade hemländer medan de själva stängdes ute av de som haft turen att komma först. De övriga gjorde också sitt bästa för att hålla Imperial stången, men klanerna visade stort tålamod respektive största handlingskraft beroende på vad situationen krävde.

Imperials plan för att skaffa sig någon slags bas från vilken de kunde sköta sina affärer började som ett långsamt men metodiskt byggande av bosättningar på områden ingen annan ville ha. Landområdena, som de uttorkade områden på Merkurius Imperial koloniserade, var inledningsvis till föga nytta för någon — men efter åratals arbete hade de förvandlats till förstklassig mark. När tillräckligt stora områden som dessa kunde länkas samman skulle Imperial ha sitt hemland.

Olyckligtvis var det inte svårt för de övriga megakorporationerna att se vart Imperial syftade, och naturligtvis satte man käppar i Imperials hjul. Man såg till att behålla rättigheterna till viktiga landområden, exempelvis de med vattentäkter, vilket gjorde Imperials områden i princip oanvändbara.

Imperial fick redan från början problem med Mishima. Man ville åt deras områden på Merkurius eftersom dessa inte bara var lönsamma, utan dessutom så långt bort från hotet från den Mörka Legionen man kunde komma utan att uppslukas av solen. Och när Imperial en gång bestämt sig för att man vill ha någonting väntar man sällan med att förse sig.

Förutom Luna är ingen stad så många Imperial-medborgares hem som Fukido. Staden har en kosmopolitisk air som till och med överskuggar månstadens. Luna är trots allt gammal och grå medan Fukido är inbjudande och fräsch, en stad fylld av möjligheter och lockelser.

Sedan Imperial tog över Fukido har stadens ekonomiska system utvecklats till det närmaste ren kapitalism mänskligheten någonsin sett. Eftersom man är säker på att man kommer att kastas ut ur staden när leasingkontraktet gått ut har man inte bekymrat sig med att reglera någonting. Följden blev naturligtvis att lurendrejare av alla de slag kastade sig över Fukido som ylande Legionärer, och pengarna flyter nu fritt genom staden. I Fukido finns enorma möjligheter, här kan allting fås — om man har pengar.

Polisiärt arbete sköts i Fukido av medborgarna själva. Anser man sig illa behandlad av någon får man själv betala någon att utmäta det straff man finner lämpligt. Megakorporationernas medlemmar skyddas av sina företag, men frilansare och andra ligger betydligt sämre till.

Resultatet av detta har blivit att i princip samtliga stadens invånare ständigt bär vapen. Detta vore visserligen olagligt om det hade funnits några lagar att efterleva i Fukido, men som det nu är kan ingen hindras att bära vapen.

Den stora vapentätheten avspeglar sig dessvärre i Fukidos fruktansvärda brottsstatistik, som gör den till solsystemets dödligaste stad. Dag efter dag utmynnar mindre tvister och gräl som någon annanstans kanske hade stannat vid ett mindre slagsmål i blodiga vapendueller. De privilegierade Fukidoborna drabbar visserligen sällan samman på detta sätt, men på stadens gator är ett människoliv inte mycket värt.

De som lever i Fukidos alabastervita torn påverkas dock sällan av detta i sina dagliga liv. De beklagar naturligtvis förlusten av människoliv, men anser sig inte kunna göra något för att stävja den våldsvåg som ständigt rullar fram genom staden. De lever sina skyddade liv högt ovan stadens gator och möter sällan våldet i annan form än nyheternas lakoniska mordstatistik.

Fukidos enorma skyskrapor står dessutom i förbindelse med varandra via ett antal gångbroar vilka gör det mer eller mindre onödigt för de mer bemedlade att ens beträda stadens gator. Fukido är en stad där skillnaden mellan de som har och de som inget har är större än någon annanstans.

De i princip enda som utan problem kan färdas genom dessa Fukidos skilda världar är Brödraskapets medlemmar, eftersom alla — såväl på de övre som undre nivåerna — håller sig i skinnet när en av Kardinalens bröder närmar sig. Ingen vågar riskera att gripas anklagad för kätteri, eftersom få anklagade — vare sig dessa är skyldiga eller oskyldiga — överlever erfarenheten. De som trots allt gör det är ofta för alltid förändrade.

Fukido-katedralen är den senast byggda. Den uppfördes snart efter Imperials kuppartade massinvandring som ett försök att få Kardinalen att medla i den konflikt som uppstått mellan Mishima och Imperial. Knepet lyckades och Kardinalen bad på Imperials vägnar Mishima att följa bestämmelserna i det nyligen upprättade hyreskontraktet, som trots allt var bindande. Vägrade Mishima skulle detta kasta en tvivlets skugga över de eventuella framtida affärer Mishima skulle önska bedriva med andra — vem vågar lita på en affärspartner som struntat i bindande uppgörelser?

Mishimas Overlord insåg att Kardinalen hade rätt och drog sig tillbaka från en förmodligen lång och blodig konflikt med Imperials ockupanter. Med tiden skulle ju nyttjanderätten till området återgå till Mishima som då skulle komma i åtnjutande av den av Imperial förbättrade staden. Mishima hade kanske inte räknat med att blodet skulle flöda så fritt på stadens gator, men det var något man var beredd att leva med.

Imperials leasingkontrakt går snart ut, varvid Mishimas hittillsvarande problem vid en jämförelse kommer att te sig som rena barnleken. Större delen av Fukidos undre värld har av fruktan för att hamna mitt i en stridszon om Imperial skulle vägra att lämna staden när kontraktet gått ut redan nu planer på att flytta till grönare betesmarker. Imperial har gjort ett antal enorma investeringar i staden, och trots megakorporationens officiella ståndpunkt tror få att den skulle vara villig att ge upp allt utan strid.

Merparten av flyktingarna söker sig till Longshore och ger därmed Mishima en försmak av vad som väntar dem i Fukido om staden trots allt frivilligt skulle återlämnas till dem. Hittills har man från Mishima-håll inte gillat vad man sett, men eftersom megakorporationens namn står på spel lär man knappast ge upp så dyrbar mark utan strid.

För Imperial utgör ägande nio tiondelar av lagen. Merparten av Fukidos invånare har, om än i tysthet, hävdat att Mishima kommer att bli tvungna att släpa dem ut ur staden — i kistor. För många är livet i Fukido det enda de känner och de anser med rätta eller ej att staden är deras att förfara som de vill med. Om Mishima verkligen ville ha staden borde de aldrig ha släppt in Imperial, oavsett hur välskrivna kontrakt de kunde ha presenterat. När de nu en gång släppts in i staden ska det mer till än Mishimafolk för att få ut dem — hoppas de.

VENUS

Imperial har ett tjugotal bosättningar på Venus, varav många är före detta Bauhaus-bosättningar. Som tidigare nämnts har Imperial ända sedan grundandet ständigt strävat efter att expandera, och i denna strävan sökte man sig ganska ofta till områden som redan utvecklats av deras konkurrenter. Då det från Imperials operationsbas på Luna är nära till Venus var det bara naturligt att megakorporationens uppmärksamhet fokuserades dit. Mars var aldrig något gångbart alternativ eftersom Imperial hade föga intresse av att komma i krig med det mäktiga Capitol. Bauhaus' män och kvinnor gjorde allt som stod i deras makt för att stå emot Imperials attacker, men var långt mer bekymrade över hotet från den Mörka Legionen än en eventuell förlust av några isolerade bosättningar. Med tiden blev de förlorade bosättningarna baser från vilka Imperial kunde ge sig på än fler Bauhaus-områden, och plötsligt stod mer än några få utposter på spel.

Bauhaus ansåg sig dock alltför civiliserade för att slå tillbaka mot en annan megakorporation, och använde sig därför till en början av diplomatiska kanaler för att ventilera sin ilska gentemot Imperial. Det stod emellertid snart klart att Kartellen, som i princip endast handlar med samtliga medlemmars medgivande, inte kunde göra något åt saken. Imperials representanter lade helt enkelt in sitt veto mot resolutioner riktade mot den egna organisationen, och Kartellen kunde inte göra mycket annat än att försöka med nya resolutioner.

Förhållandet mellan Imperial och Bauhaus förbättrades så småningom efter en lång och ytterst kylig period. När den Mörka Legionen började attackera även Imperial-bosättningar på Venus fann sig de två megakorporationerna sitta i samma båt. Relationerna förbättrades inför det gemensamma yttre hotet, och man började samordna försvaret mot de horder som strömmade ut ur Venus' citadell.

Det var dags att sätta in de särskilda anti-Legionstyrkorna, bl. a. Bad Samaritans och de legendariska Blood Berets. Styrkorna skötte sig bra i strid mot den Mörka Legionen och kunde snart uppvisa en imponerande mängd segrar. Klankrigarnas insatser har kanske inte lyckats överbrygga den forna fiendskapen mellan de två megakorporationerna och vunnit en Imperialvän i Bauhaus, men man har åtminstone fått dess respekt.

Imperial har egentligen aldrig stått på vänskaplig fot med någondera av megakorporationerna. Klanerna har tillräckligt mycket besvär med att komma överens med varandra att de inte har tid eller ork att komma med vänskapliga inviter till utanförstående. Räderna på Venus retade Bauhaus. Övertagandet av Fukido gjorde Mishima rasande, men några större strider blossade lyckligtvis inte upp på grund av detta — affären var trots allt helt och hållet laglig. Visserligen utkämpar Imperial då och då mindre skärmytslingar med Capitol, men de har ännu inte lyckats dra den mäktiga megakorporationens vrede över sig. Anledningen till detta kan kanske vara att ett saftigare och mer acceptabelt mål har dykt upp på det ekonomiska slagfältet.

När Cybertronic intog scenen hade Imperial äntligen en konkurrent som låg i en strategiskt sett sämre position, och det faktum att Cybertronic inte använde sig av Imperials ackvisitionsteknik gjorde det bara än mer lockande att erövra den nya megakorporationens områden. Dessutom kom många av Cybertronics anställda ursprungligen från Bauhaus, och eftersom Imperial haft mycket att göra med dessa människor visste man redan hur dessa fungerade i en mängd olika situationer.

Imperial gav sig med Brödraskapets välsignelse på Cybertronic som en svulten hund på prima kött. Strax efter det att Cybertronic under stort rabalder och på mycket kort tid etablerade sig som den femte megakorporationen deklarerade Kardinalen att han misstänkte att företaget på något sätt kontrollerades av det Stora Mörkret. Detta var den enda ursäkt Imperial, alltid lika trogen Kardinalens ord, behövde för att vända all sin uppmärksamhet mot att krossa Cybertronic. Om man dessutom kunde göra större ekonomiska vinningar på kuppen gjorde det ju inte saken sämre.

På grund av den starka ställning Imperials tre största fiender — Bauhaus, Cybertronic och den Mörka Legionen — har på Venus har megakorporationens tid på planeten varit ett i stort sett konstant krig. Detta passar också Imperial utmärkt, för även om man sörjer förlusten av var klanmedlem är det också detta megakorporationens militärbaserade ekonomi bygger på.

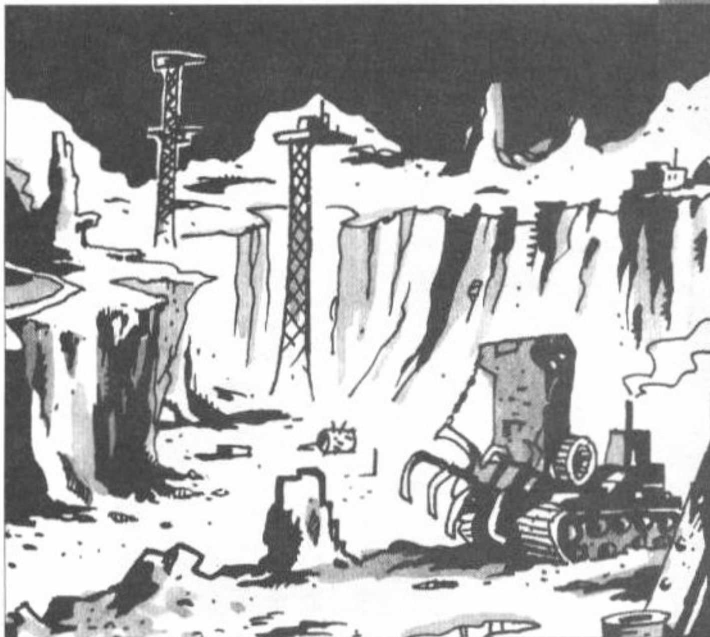
ASTEROIDBÄLTET

Även om de förenas under gemensam flagg är Imperials klaner i allmänhet ensamvargar som hålls samman nästan uteslutande av institutioner som Högvördigheten, parlamentet och försvarsstyrkorna. Förutom medverkan i dessa fall håller de sig mest för sig själva, och ingenstans är detta mer uppenbart än i deras val av hem.

Samtliga klaner har utan undantag någon sorts hem i asteroidbältet. Hemmen kan till en början ha varit gruvor eller farmer, men har med åren vuxit till något mycket mer än så. De har blivit de platser klanmedlemmarna sammanstrålar på under helger och andra särskilda tillfällen, där de påminns om att de faktiskt är en familj och att familjen till syvende og sidst är allt man har.

Samtidigt som vissa hem begränsas i storlek och strålglans av storleken på de klippblock de uppförts på tycks vissa andra vara närmast ändlösa. Ett antal av bältets asteroider är stora som små månar och har därmed mer än tillräckligt utrymme för ytterst luxuösa hem. Det främsta exemplet på ett sådant är Paladine-klanens hem på Victoria.

Hundratals asteroider är bebodda — finns det bara utrymme nog att landa ett rymdskepp på en asteroid bor där med all säkerhet Imperials. Hela uppslagsböcker i flera band har skrivits om dessa platser, deras invånare och deras olika miljöer.



DIEMANSLAND

Den största och viktigaste asteroiden är utan tvekan Victoria, men ytterligare ett namn dyker ständigt upp under diskussioner i solsystemets alla hörn: Diemansland. Bosättningen kom på ett tidigt skede i Imperials historia till först som fängelsekoloni, men har sedan dess vuxit till ett blomstrande samhälle. Det är unikt på så sätt att nästan alla dess infödda invånare är Avfällingar — män och kvinnor som inte tillhör någon klan — eftersom deras förfäder försköts innan de sändes att straffarbeta på asteroiden.

Genom åren har Diemansland omvandlats från stenig gruvkoloni till en vacker semesterort. Dess läge på asteroidbältets innersida ger den ständig tillgång till Solens strålar vilket gör att man har underbart väder i princip året runt. Under den Bittra Fejden lyftes Diemanslands status som fångkoloni eftersom merparten av straffångarna slogs på Murdoch-sidan. De som överlevde inbördeskriget gavs full amnesti.

När säkerhetssystemen på Diemansland monterades ned förvandlades den tidigare laglösa men lugna asteroiden nära nog över en natt till ett vilt och laglöst tillhåll för solsystemets drägg. Spelföretag flyttade dit så snabbt de kunde, och innan man ens hunnit säga «vänta lite här» hade den organiserade brottsligheten skaffat sig ett stabilt fotfäste på asteroiden.

Morgan-klanen skötte merparten av den lagliga spelverksamheten, och den skötte sig bra. Snart strömmade folk till från systemets alla hörn för att få ett smakprov av Diemanslands nöjen.



HÖGVÖRDIGA KASINOT

Sir Jack Ridley, R.I., agent för ISC-5, var tillbaka på Diemansland igen. Högvördiga Kasinot var det finaste asteroiden hade att erbjuda, också som hotell, och sir Ridley tog aldrig in någon annanstans vid sina besök på Diemansland. Denna gång var inget undantag.

Ridley släntrade igenom kasinots huvudrum. Lång, mörk och enligt andra snygg var han helt perfekt i sin nya smoking från Jenkins Brothers, en klassisk svart dubbelknäppt sak med sidenslag. Stratfordslipsen gick bra ihop med västen och manschettknapparna med hans personliga vapensköld och slipsnålen med Dunsirnklanens fullbordade det hela.

Som uppvuxen på en farm på Mars' vida slätter hade Ridley inte alltid känt sig så hemma i sin nuvarande situation. Det fanns tillfällen då han verkligen hatade att gå i smoking — men nu var han inte här för nöjes skull, utan i affärer.

En vacker ung kvinna hade två veckor tidigare försvunnit från Victoria, och det lokala gendarmeriet hade rapporterat att en flicka som kunde vara den saknade hade setts i området. Ridley hade utan pardon släpats tillbaka från sin sedan länge efterlängtade och välförtjänta semester på en näraliggande privat asteroid för att undersöka saken.

Vanligtvis skulle inte en försvunnen flicka föranlåta ISC att kalla tillbaka ett så tungt namn som Ridley från en semester, men detta gällde heller inte en vanlig flicka. Hon hette Portia — Portia Bartholomew. Hon var barnbarn till klanen Bartholomews överhuvud, och klanen hade mycket att säga till om inom Imperial. Ville Bartholomew att någon skulle hittas, såg man helt enkelt till att hitta personen.

Ridley var bara en av dussinet agenter som satts på fallet, eftersom rapporter om att Portia hade setts hade kommit in från solsystemets alla hörn. Portia var en populär kvinna, men på inget sätt utseendemässigt unik och risken var därför ganska stor att det spår Ridley följde snart skulle visa sig vara falskt. Det kunde dock dröja, och Ridley räknade med att bli kvar på asteroiden



en vecka och kanske lite till. Det var bara att försöka göra det bästa av situationen — det var ju trots allt ISC som stod för utgifterna. Inte för att han egentligen behövde någon ekonomisk hjälp, men när firman stod för notan kunde man ju passa på i alla fall.

Ridley gick bort till baccaratbordet, slog sig ned och var två timmar senare ettusen Sterlings rikare. Han bestämde sig för att han fått nog av att ta andras pengar, lämnade bordet och gick för att växla in sina marker.

Växlingskontoret låg längst in i kasinot — allt för att göra det så svårt som möjligt för folk att lämna stället med pengar på fickan. Just som kvinnan bakom disken räckt honom pengarna — samt sitt hemtelefonnummer — hörde han ett skott från gränden bakom byggnaden.

Utan en sekunds tvekan knycklade han ner pengarna och kassörskans lapp i fickan och störtade ut genom bakdörren. Ute i gränden kastade han en snabb blick åt höger, sedan vänster och såg någon springa från platsen i full fart. Den flyende hade ett försprång på åtminstone etthundra meter, och med den hastiga glimt Ridley fått av dennes rygg hade han knappast någon chans att få fast honom eller henne — om han ens hann upp personen.

Han småsprang efter den flyende för att se vad han eller hon egentligen flydde ifrån, och var nära att snubbla över en livlös kropp som låg med ansiktet i rännstenen bredvid en soptunna. Utgångshålet i kvinnans bakhuvud talade sitt tydliga språk — hon var död, och det var hennes blod som rann nedför husväggen ovan henne. Ridley böjde sig ned och vände på kroppen. Det var Portia.

Det var den semestern.

Asteroiden är som en miniatyr av Fukido, fast med de lagar och förordningar Merkurius-staden saknar. Allt kan fortfarande fås för pengar, men på Diemansland kan man vara säker på att inte luras på allt man äger och har. De styrande är nämligen fullt medvetna om att turismen är deras levebröd — ingen skulle på vinst och förlust ge sig ut i asteroidbältet i jakt på nöjen. Turisterna måste lockas dit, och naturligtvis skulle det visa sig omöjligt om platsen ifråga fick dåligt rykte. Diemansland är visserligen ett ganska dyrt nöje, men det är det pris man får betala för att kunna känna sig trygg.

Diemansland har blivit ett andra hem för nästan samtliga Imperials Oduglingar — var annars skulle du kunna roas på snart sagt alla upptänkliga sätt och fortfarande kunna omge sig med sina kamrater?

Folk från andra företag är välkomna till Diemansland, men relativt få gör slag i saken. Stridigheter mellan de olika megakorporationernas medborgare är sällsynta, eftersom de som ertappas med att strida över sådana saker omedelbart utvisas från asteroiden på obestämd tid. För medlemmar av andra megakorporationer än Imperial är avvisningen ofta permanent.

På senare tid har Diemansland fått interna problem i form av en grupp Avfällingar som motsätter sig Imperial och därför har inlett en serie terroristattacker mot Morganklanens kasinon. Motståndsgruppen reagerar ytterst negativt på att de som sände de infödda förfäder i exil till denna fångkoloni nu gör pengar på ättlingarnas hårda arbete.

Gruppen, känd som Diemansland Liberation Army (DLA) kräver självstyre för asteroidens befolkning. De är trötta på att alltid behandlas sämre på grund av någonting deras förfäder gjort för så länge sedan, i några fall för flera århundraden sedan. DLA vill frigöra sig helt och hållet från Imperial och driva ett helt fristående företag ägt och skött helt och hållet av infödda Diemansland-bor.

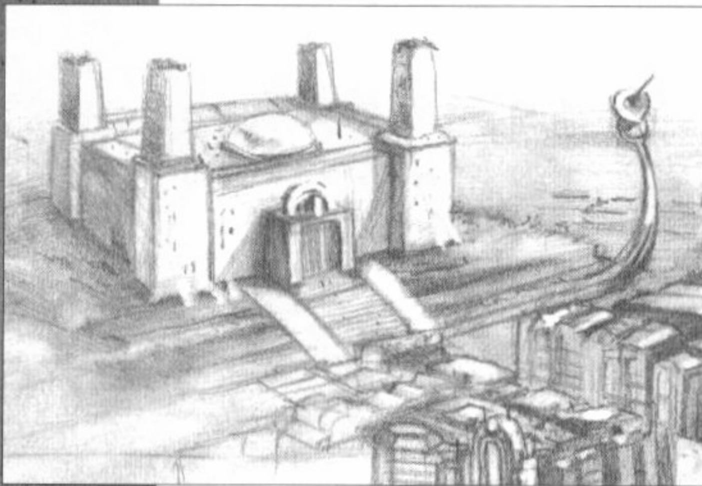
Imperials parlament har naturligtvis nekat dem rätten till detta. Skulle man låta vart företag som plötsligen blev vinstdrivande lösgöra sig från de övriga skulle Imperial snart upphöra att existera. En organisation som Imperial kan endast fungera om medlemmarna är villiga att böja sig för majoritetsviljan — man kan inte packa ihop och gå bara för att man inte är överens i en viss fråga.

Hittills har terroristernas aktiviteter dock haft begränsad omfattning och då företrädesvis riktats mot Morgan-klanen — inte mot de besökande turisterna, eftersom inte heller DLA vill skada asteroidens affärer. Skulle de använda sig av denna taktik för att driva bort Imperial skulle de förmodligen till slut lyckas, men vad skulle de vinna på detta? De skulle helt enkelt stå med en turistattraktion ingen längre vågade besöka. Kampen går vidare.

VICTORIA

En jättelik asteroid vars omloppsbana runt solen var synkron med Mars' upptäcktes, inmutades och koloniserades av klanen Paladine under Petrus den Äldres tid som Kardinal. Det var ett oerhört lönsamt fynd och angavs genast som en av Imperials viktigaste tillgångar. Asteroiden innehöll stora kol-, syre– och platinafyndigheter, vilka gjorde den oerhört lönsam redan från första stund. Den utvecklades snabbt till att bli den högst skattade delen av asteroidbältet, juvelen i Imperials krona.

Victoria är idag en interplanetär mötesplats som myllrar av liv. Dess ständiga närhet till Mars gör den till en naturlig rymdhamn, och den blev snart inkörsporten till det övriga asteroidbältet och



till och med de yttre planeterna. Snart sagt ingen trafik går förbi Mars utan att först stanna på Victoria för att fylla på bränsle och förnödenheter och få höra de senaste nyheterna.

Förutom rymdhamnen och gruvorna finns på Victoria också en stor flottbas samt större delen av denna del av bältets administration. Närheten till Base Britannica, Imperials största flottbas i området, ökar ytterligare den redan hektiska trafiken och gör Victoria till solsystemets livligaste rymdhamn.

Förutom allt detta är asteroiden dessutom Paladine-klanens hem, den nuvarande innehavaren av titeln som Högvördighet. Efter den Bittra Fejden upphöjde detta på ett ögonblick Victoria till den i särklass viktigaste av Imperials alla bosättningar. Enkelt uttryckt fäster Imperial-medborgarna inte på långa vägar lika stor vikt vid något annat område i vare sig ekonomiska, politiska eller känslomässiga termer.

Asteroidens enda stad, också den döpt till Victoria, hyser nästan 10 miljoner invånare på en yta av dryga 75 000 kvadratkilometer. Staden uppskattas för sin torra och rena luft och milda temperatur året om. Dess invånare är lika lätta att ha att göra med som klimatet: alltid artiga, belevade och villiga att hjälpa till. Victorias ekonomi baseras trots allt på dess tjänstesektor, vilket alltså återspeglar sig i det dagliga livet.

Om ett så vida spritt folk som Imperials kan sägas ha en huvudstad är denna utan tvekan Victoria. Fler turister besöker staden — både för att beskåda dess sevärdheter och för att betyga Högvördigheten sin vördnad (om inte annat symboliskt) — än någon annan Imperialstad, Diemansland inräknad. Kanske har detta någonting att göra med den enorma kader av lobbyister som i hopp om att kunna påverka Hennes Högvördighet strömmar ut och in i Paladine Palace i stadens utkanter.

PALADINE PALACE

Det luxuösa och imponerande Paladine Palace har sedan århundraden varit Paladine-klanens hem. Det är en märklig byggnad som genom åren byggts ut i omgångar, vilket ytterst tydligt speglas i dess många arkitektoniska stilar. Huvudbyggnaden är rektangulär med en stor öppen borggård i mitten. Samtliga byggnaders tak smalnar av mot toppen som planats ut, och tillsammans utgör de jämnhöga byggnaderna ett fantastiskt promenadstråk för de Paladine-medlemmar som önskar se ut över staden.

Palatsets nästan fönsterlösa väggar är täckta med inskriptioner, vapensköldar och historiska scener som ristats in i den vita sten som gulnat med åren. Ristningarna är särskilt målande och detaljrika på de lägre våningsplanen, där de kan beundras av förbipasserande. Palatskomplexets hörn domineras av höga torn som skjuter upp i himlen likt enorma skorstenar. På tornen finns enorma strålkastare och automatkanoner och andra tyngre försvarssystem. Endast strålkastarna är dock normalt synliga. Det var mycket länge sedan någon var våghalsig nog att försöka sig på ett anfall mot denna ytterst väl försvarade stad.

I palatset bor Hennes Högvördighets bröder och systrar med sina respektive familjer. Högvördigheten och hennes familj bor större delen av året i Reading Palace på Luna, och kommer endast hem till Victoria vid särskilda tillfällen. Nära nog hälften av palatset upptas av familjeföretagets kontor, och det är också det som installerat den enorma parabolantenn som skjuter upp ur torget framför palatset.

DEN INRE STADEN

Framför palatset sträcker sig en stor och vacker park in mot stadens hjärta. Vid parkens andra ände för en bred aveny vidare in genom centrum till dess den når Triumfbågen i stadens bortre ände. I mitten av den kvadrat som murarna runt själva staden bildar ligger Högvördighetens torg. En staty föreställande Jack



Paladine, mannen som grundade Paladine Corporation långt innan Imperial ens var en glimt i en Murdochs öga, står på en hög pelare som skjuter upp ur en fantastisk fontän i torgets mitt. Från torget strålar fyra breda avenyer — varav den tidigare nämnda är en — och bildar åtta ekrar som utgår från torgets nav: en påminnelse om Union Jack-halvan på Imperials vapensköld.

Muren som omger staden är först och främst symbolisk, och utgör ett enormt minnesmärke över alla de män och kvinnor som gett sina liv för Imperial. Deras namn har graverats på murens släta yta — där är flera miljoner, och fler namn läggs till för var dag som går. Statyer och militära hedersutmärkelser syns med regelbundna intervaller längs muren som en sista ärebetygelse till de mest namnkunniga döda.

även en stor del av Yarden inryms. Man finner det lättare att sköta utredningar och undersökningar angående den Mörka Legionen från detta välkända vägkors, för som talesättet så träffande säger: «Alla flygrutter leder till Victoria».

För turister — särskilt de rika turisterna som bäst har råd att ta sig till Victoria — finns alltid Wilkins & Co., det mest exklusiva affärshuset inom hela Imperial. Solsystemets grädda flockas här för att köpa snart sagt allt de kan få lust till. Några av de rikare kunderna brukar skryta med att de aldrig handlar någon annanstans, och ett fåtal av dem talar faktiskt sanning.

Till sist finns naturligtvis Old Opera och Victoria Stadium. För den som föredrar klassisk musik är Old Opera rena Mekka. Den som föredrar modern musik kan se de bästa konserterna och sportevenemangen på den öppna Victoria Stadium, en av solsystemets största arenor med sina 135 000 sittplatser.

Utanför stadskärnan ligger gruvdistriktet och ett av Brödraskapets största Heliga Kapell. Själva Kapellet ligger till största delen under jord i en övergiven gruvgång som borrar sig rakt ned i asteroidens hjärta. Kapellets entré — ett av de mest kända exemplen på Imperial-arkitektur — är en enorm snäckliknande byggnad bakom en fasad av glas och sten. Det är näst efter Paladine Palace den största byggnaden på Victoria, vilket är ett tydligt bevis på dess enorma betydelse för Imperials folk.

Kardinal Emeritus på Victoria är Victor Rubicus, en före detta ärkeinkvisitor, som leder ett av världens största träningscentra för Inkvisitorer just på Victoria. Detta kan kanske också vara förklaringen till att asteroiden ännu så länge helt förbigåtts av den Mörka Legionen. Träningscentret ligger i nära anslutning till Kapellets entré, och ser ut som ett gammalt romerskt palats med sina långa rektangulära byggnader, pelare längs med ytterväggarna, tegeltak och porlande fontäner. Inkvisitornoviser kan ses över hela staden eftersom skolor, bibliotek och träningslokaler ligger utplacerade i snart sagt varenda stadsdel. Så gott som samtliga Inkvisitorer av Imperialhärkomst tränas här.

Bland andra sevärdheter innanför stadsmurarna kan också nämnas de övriga fyra megakorporationernas ambassader. Eftersom Victoria är porten till det stora Bortom är det även för den minst välkomna av dem alla, Cybertronic, viktigt att markera sin närvaro på asteroiden. Här finns också Kartellensium, Kartellens största kontorskomplex näst efter det på Luna — på Victoria finns kanske större behov av fredsbevarande diplomati än någon annanstans.

Vid Chaplain's Court finns ISC:s lokalavdelnings kontor, där

YTTEROMRÅDENA

Det är i gruvområdet som Victorias normalinvånare lever, arbetar och dör. Området saknar ett utpräglat centrum eftersom staden till större delen består av industriell- och bostadsbebyggelse. Kilometer efter kilometer av kåkstäder där folks hem är föga mer än ynkliga skjul av korrugerad plåt och tjärpapp kilar in sig i mellanrummen.

Husen i bostadsområdena är dock helt beboeliga, om än enkla och smutsiga, där de kantar smala gator som vindlar sig upp- och nedför kullar. Samtliga hus är smala tvåvåningshus i rött tegel som ängsligt lutar sig mot varandra med helt korta avbrott för korsande gator. Husgrunderna skjuter i princip upp ur ytterkanten på de gator som korsar landskapet så tätt att det med knapp nöd finns plats för bakgårdar — mestadels utnyttjade som kökstrÄdgårdar — mellan husen. Dessa områden breder ut sig kilometer efter kilometer utan andra avbrott i tristessen än pubar, tvättomater och närbutiker.

Industriområdena består till största delen av gruvor, stenbrott och oljefält runt vilka kåkstäder snabbt skjuter upp. De mest imponerande delarna av dessa områden är de dagbrott där enorma maskiner på bandhjul, samtliga utrustade med ett gigantiskt skovelhjul i änden på en lång arm, bryter malmen och fraktar den till raffinaderierna i den del från Paladine Palace mest avlägsna stadsdelen.



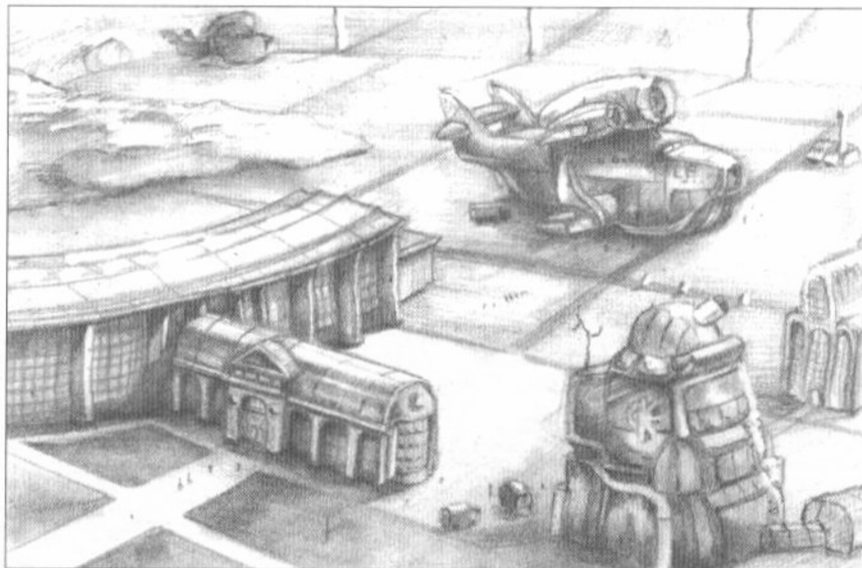
VICTORY WING

Imperialflottans Victory Wing är stationerad vid Dellbasen på Victoria och består av sexton divisioner bestående av sexton Brannaghan No. 20 Air Defense Fighter (kända som Nighthawks) vardera. På basen tjänstgör förutom 250 piloter, 250 navigatörer och 500 skyttar dessutom en markstyrka med underhållsuppgifter om 4.000 man. Basens befälhavare är amiral lord William Paladine, HRI (Högvördig Riddare av Imperial), som själv är en före detta pilot och militär ut i fingerspetsarna. Amiral Paladine har kanske brister som administratör, men han är en strålande taktiker.

Victory Wings emblem är en svart hök, och dess motto är «Wings for Victory».

Utanför staden och bakom palatset ligger Dells Rymdhamn, en del av Dells Flottbas där över 250 rymdskepp och drygt 3000 besättningsmän ligger stationerade. Den mest anmärkningsvärda byggnaden i själva rymdhamnen är den enorma byggnad där resenärer checkar in och tullärenden avhandlas. Bredvid denna byggnad ligger den enorma bananformade hangar i vilken merparten av rymdskeppen parkeras och repareras. Där finns också ett flygtorn i form av ett torn med en kupol innehållande ett stort teleskop. Radarskärmar löper som pärlband runt flygtornet.

Flygbasen såväl som staden omges av en skyddande stålring i form av enorma luftvärnsbatterier inhysta i betongbunkrar. Dessa 155 mm automatkanoner är nära tio meter långa och står pekande mot Victorias himmel i batterier om åtminstone två. De har sällan behövt avlossas, men försvarsstyrkorna håller dem i yppersta skick och är ständigt beredda att besvara attacker av alla slag.



OFFICERSGRADER

UNDERBEFÄL

(Vinklarna bärs enbart på vänster axelskydd, under IAF-emblemet)

OFFICERARE

(Vinklarna bärs på höger axel under IAF-emblemet. Motsvarande ränder bärs på bägge handleder)

Underbefäl	Officerare
CORPORAL (KORPRAL)	LIEUTENANT (LÖJTNANT)
SERGEANT (FURIR)	CAPTAIN (KAPTEN)
STAFF SERGEANT (ÖVERFURIR)	MAJOR (MAJOR)
SERGEANT GUNNERY (SERGEANT)	LIEUTENANT COLONEL (ÖVERSTELÖJTNANT)
SERGEANT MAJOR (FANJUNKARE)	COLONEL (ÖVERSTE)

GENERALSPERSONER

(Vinklar i guld och stjärnor i silver bärs på höger axel. Motsvarande ränder bärs på bägge handleder)


BRIGADIER GENERAL (BRIGADGENERAL)


MAJOR GENERAL (GENERALMAJOR)


LIEUTENANT GENERAL (GENERALLÖJTNANT)


GENERAL (GENERAL)


FIELD MARSHAL (FÄLTMARSKALK)


IMPERIAL ARMED FORCES EMBLEM...


...MED FANJUNKARES (ELLER ÖVERSTES) GRADBETECKNING


KORPRAL MICHAEL SHYNE
32. skyttegravsbataljon, 4. pluton, RÖD grupp


ÖVERSTE JOSEPH MACINTYRE
Chef 32. skyttegravsbataljon


GENERALLÖJTNANT FRANK MURDOCH
Chef specialstyrkorna inom 32. skyttegravsbataljon

KRIGS-MINISTERIET

Krigsministeriet koordinerar förberedelserna, underhållet och användandet av Imperials samtliga väpnade styrkor, även de specialstyrkor som lyder under enskilda klaner. Det är ministeriets uppgift att se till att Imperials medborgare och intresseområden försvaras mot alla slags militära attacker, liksom det faller på dess lott att planera och utföra — eller åtminstone godkänna — samtliga anfall som ska utföras av megakorporationens soldater.

Så är det åtminstone tänkt att fungera. I realiteten har ministeriet visserligen full kontroll över försvarsstyrkorna, men man har ytterst lite att säga till om vad gäller klanernas specialstyrkor. Skälet till detta är klanernas behov av att kunna träna och hålla sina egna styrkor som oberoende organisationer. Flertalet av klanernas specialstyrkor hörsammar vanligtvis ministeriets anmodan om tjänstgöring, men det är ytterst lite man från ministeriets sida kan göra för att hindra dessa styrkor från att genomföra operationer på egen hand.

Olyckligtvis innebär detta att Krigsministeriet riskerar att inte kunna använda sig av specialstyrkorna i operationer det anser nödvändiga, vilket också av och till inträffar. Ministeriet har därför på egen hand skapat ett antal specialstyrkor som åtminstone till namnen är oberoende av klanerna.

Dessa Krigsministeriets specialstyrkor samarbetar med försvarsstyrkorna mot vissa särskilda mål. Blood Berets används exempelvis nästan uteslutande mot den Mörka Legionen på Venus, Golden Lions föredrar Mars' polartrakter och Highlander Clan Warriors föredrar Mars' bergstrakter.

De enskilda klanernas specialstyrkor tas i korthet upp i kapitlet «Klanerna». Detta kapitel inriktar sig på de specialstyrkor som lyder direkt under Krigsministeriet.

IMPERIALS FLOTTA

Ett av de medel Krigsministeriet har att utöva någon form av kontroll över hur — och framförallt var — klanernas specialstyrkor används är dess totala kontroll över de skepp som används för att transportera trupper och tunga vapen genom rymden. Krigsministeriet styr helt enkelt Imperials flotta, och vill en klan flytta sina specialstyrkor från en plats till en annan måste den helt enkelt begära hjälp av flottan.

Några av de rikare klanerna har lyckats kringgå detta genom att själva utrusta en mindre flotta, men detta är snarare undantag än regel. Det är mycket kostsamt att hålla en flotta, och kostnaden för Imperials flotta delas av klanerna. Att på egen hand göra detsamma är därför allt annat än kostnadseffektivt.

Det åligger också flottan att sköta förföljande och nedkämpning av den Mörka Legionens rymdskepp, även om sådana möten är sällsynta. Den Mörka Legionen är skicklig på att undvika strid i rymden eftersom merparten av deras skepp är trupptransportskepp. Visa som de är vill de inte riskera att förlora sina trupper i en strid som skulle ge dem föga eller inget land eller ökad makt. Av och till har den Mörka Legionen gjort försök att skaffa sig rymdherravälde, men det är helt enkelt ett för stort område att patrullera på ett effektivt sätt, så båda sidor försöker vanligtvis undvika varandra i detta vakuumets ingenmansland.

HENNES HÖGVÖRDIGHETS FLYGVAPEN

Krigsministeriet styr även Imperials flygvapen, vilket sköter inomatmosfärisk strid och transport. Även här har vissa klaner skaffat sig egna flygvapen, men flertalet anser det inte lönt att kasta ut pengar på något de redan betalar för. Själva begynnelsekostnaden för att sätta upp en sådan styrka är helt enkelt astronomisk, och något man därför i de flesta klaner med varm hand lämnar till megakorporationen i stort.

Männen och kvinnorna som tjänstgör inom flygvapnet tillhör elitpiloternas elit. Ministeriet vägrar att anställa andra än de absolut bästa eftersom så mycket står på spel både vad gäller dyrbar utrustning och människoliv.

HENNES HÖGVÖRDIGHETS LIVDRAGONER

Denna specialstyrke-enhet är unik på så sätt att den sällan tas ut i strid. Hennes Högvördighets Livdragoner består likafullt av de modigaste soldater Imperial har i sin tjänst, eftersom man värvar nya soldater ur de övriga specialstyrkorna och då endast de bästa. När soldaterna upptas i Livdragonerna avsvär de sig sina klaner och har inga andra lojaliteter än de gentemot Högvördigheten och hennes familj.

Livdragonerna tränas nästan uteslutande för strid i ort, något de ofta råkar in i under sitt enda och stående uppdrag: att skydda Högvördigheten mot alla slags hot. Deras fältuniform är en helt svart och skottsäker overall, men de känns bäst igen i sin paraduniform: röda uniformsjackor, svarta byxor och kängor samt den traditionella dragonmössan av björnskinn.

Livdragonerna består av fem regementen: Gamla Gardet, Unga Gardet, Pansarkavalleriet, Högvördighetens Dragoner och Högvördighetens Lansiärer. Dessa utgör tillsammans en livvaktsstyrka på nära 10. 000 man som ständigt vakar över Högvördigheten och hennes familj. Livdragonerna är stationerade på Luna, men kan hittas varhelst i solsystemet plikten för dem. Många av dem är permanent stationerade vid Paladine Palace på Victoria, långt från styrkans militärbas på sydsidan om Lunas Omkrets.

BLOOD BERETS

Blood Berets är utan tvekan den mest kända specialstyrkan genom tiderna. Deras ytterst effektiva nedkämpande av en av den Mörka Legionen infiltrerad Bauhaus-bosättning inför direktsändande TV-kameror gjorde ett stort intryck på folk över hela solsystemet, och då inte bara Imperials. Intrycket lever kvar än idag, mer än ett århundrade senare, och styrkans rykte har bara vuxit sig starkare och ärofullare.

Blood Berets var den första specialstyrka som skapades uteslutande för strid mot den Mörka Legionen. Styrkan grundades av Murdoch-klanen redan under det Venusianska Korståget — långt innan själva Imperial skapades — och den åtnjuter klanens stöd än i denna dag. Blood Berets är kanske det enda med anknytning till Murdoch-klanen som bibehållit sin styrka genom hela den Bittra Fejden. Under åren som gått sedan dess har Blood Berets med några få undantag lyckats hålla sig utanför Den stora förbittringen. I vart och ett av dessa fall har anklagelser om favoriserande av Murdoch befunnits vara ogrundade.



MILITÄRA DEKORATIONER

Inom Imperial finns en mängd militära dekorationer, mestadels i form av medaljer. Förtjänsttecken, blodslagrar och tjänstemedaljer är de vanligaste typerna.

FÖRTJÄNSTTECKEN

Tioskallars-medaljen ges de soldater som dödat tio fiender i strid. Den är cirkelrund och i järn och uppvisar Imperials logotyp omgiven av en lagerkrans, och dess band är rött, vitt och blått. Hundraskallars-medaljen är i guld och kransen i silver, och Tusenskallars-medaljen är något större med emaljerad logotyp samt även kransen i guld.

Medaljen för Utmordentlig Bragd ges en officer som framgångsrikt lett en extremt farlig operation. Medaljen ges till den officer som gjort mest för att operationen ska gå i lås, vanligtvis en grupp– eller plutonchef.

Medaljen för Tapperhet i Fält ges den enskilde soldat som visat särskilt mod i strid, särskilt genom att med utomordentlig fara för det egna livet rädda en kamrat. Detta är en sällan sedd medalj, eftersom den är den i särklass svåraste att erövra.

BLODSLAGRAR

Blodslagrar kallas de medaljer som utdelas till de som skadas i strid under Imperials fana. Vanligast är Silverribban, som bärs i form av ett vitt tygstreck eller en metallribba på vänster underarm.



WOLFBANES

Wolfbanes är den ena av de två största specialstyrkorna, där Highlander Clan Warriors är den andra. Wolfbanes administreras formellt av klanen MacGuire, men värvar avfällingar från samtliga klaner. Deras vildsinthet i strid saknar like, och innan de går ut i strid anlägger de krigsmålning.

Alla klaner kan begära Wolfbanes tjänster, men måste då också vara beredda att betala för dem. Det enda undantaget från denna regel är klanen MacGuire, som redan bekostat en stor del av styrkan. Wolfbanes känns lätt igen på sin speciella vapensköld och stora bältesspänne i form av en dödskalle.

Wolfbanes har specialiserat sig på närstridsteknik där de saknar jämlikar. En del säger att de slåss fult — de svarar att de slåss för att vinna.



HIGHLANDER CLAN WARRIORS

Highlander Clan Warriors påminner om Wolfbanes på en mängd olika sätt. De värvar sina medlemmar från Imperials alla klaner, och liksom Wolfbanes är Highlander Clan Warriors vilda krigare som bär sitt långa hår i flätor och anlägger krigsmålning innan de går ut i strid.

Högländarna kräver dock inte att deras medlemmar avsäger sig sina klanmedlemskap. En annan olikhet är att de målar sig i rött eller lila istället för Wolfbanes mer försiktiga färgval, och till sist ogillar de Wolfbanes sätt att slåss. Högländarna har istället utvecklat en enastående expertis på strid med svärd. De föredrar sin traditionella Claymore, men har också setts använda kortare svärd. Deras svärdsteknik saknar motstycke i den mänskliga världen.

Den största skillnaden mellan de två styrkorna är dock att Highlander Clan Warriors inte är något legoförband. De finansieras av och står under Krigsministeriets direkta kontroll, och tar alltså inte betalt för sina tjänster — vilket innebär att de dränks i begäranden om hjälp. De uppdrag man inte hinner utföra går oftast till Wolfbanes, särskilt om uppdragsgivaren är villig att betala istället för att vänta.

GOLDEN LIONS

Golden Lions är den andra specialstyrkan som administreras av Murdoch-klanen. Styrkan grundades samtidigt som Blood Berets, och även om den inte blivit lika känd som sin broderstyrka har den likafullt utmärkt sig vid ett flertal tillfällen genom åren.

Medan Blood Berets skapades för att strida mot den Mörka Legionen gavs Golden Lions mer jordnära uppgifter. Styrkan har lett ett antal beväpnade inmutningsexpeditioner mot var och en av de övriga megakorporationerna. Tack vare Imperials policy har styrkan sedan länge varit experter på att slåss mot Bauhaus i Venus' djungler, och på senare tid har man dessutom blivit något av en auktoritet vad gäller strid mot Cybertronic.

Liksom Blood Berets står Golden Lions under Krigsministeriet och arbetar därför ytterst sällan för någon enskild klan — deras insatser inriktas istället på Imperial som helhet.

BASKER (ANVÄNDS AV ALLA «SPECIAL FORCES» OCH BEFÄL)
BASKERMÄRKE («THE SHAMROCKS»)
IAF EMBLEM
FÖRBANDSSYMBOL («THE SHAMROCKS»)
MK I AXELSKYDD
GRADBETECKNING (MAJOR)
MK III HEAVY ASSULT COMBAT ARMOR
L&Y PLASMAKARBIN
GRADBETECKNING (MAJOR)
SIDOVAPEN
FÖRBANDSSYMBOL (HÄR: INGEN)

TJÄNSTEMEDALJER

Dessa ges till samtlig personal som uppnått en viss nivå, exempelvis: Venusianska tjänstemedaljen, Femårsmedaljen, Merkurianska tjänstemedaljen, Tjänstemedalj för officer i teknisk tjänst, Skyttemedalj, Tjänstemedalj för piloter, etc. Dessa medaljer visar helt enkelt vilken utbildning man genomgått eller var man tjänstgjort. Vissa av dem har mycket hög status, men flertalet bärs aldrig annat än till full galauniform.

CIVILA FÖRTJÄNSTTECKEN

Det finns ett antal civila förtjänsttecken som har sina motsvarigheter i militära dekorationer. Mottagaren ges dem av samma skäl, men de är långt mycket svårare att få och ges endast till civil personal. Exempel på handlingar som belönas med civila förtjänsttecken är: större vetenskaplig upptäckt, nyskapande arbete i näringslivet, litterära storverk, heroisk insats i Högvördighetens tjänst, etc. Med förtjänsttecknet följer ofta en större summa pengar.

IMPERIALS INSIGNIER OCH GRADER

De tecken som utgör gradbeteckningar inom Imperials väpnade styrkor gäller såväl inom försvars– som specialstyrkorna utan undantag. Observera att meniga inte har några som helst gradbeteckningar.

Grupp– och plutonsbefäl bär sina gradbeteckningar på vänster axel tillsammans med Imperial Armed Forces (IAF:s) vapen. Förbandets emblem syns på höger axel eller knä.

Officerare bär IAF-vapnet och gradbeteckningar på höger axel, och förbandsmärket på vänster axel eller knä. Gradbeteckningarna bärs även i form av streck liknande gradbeteckningen runt handlederna — detta för att underlätta identifiering.

Generaler bär sina stjärnor på höger axel tillsammans med IAF-märket. Liksom regementsofficerare bär de streck liknande gradbeteckningen runt handlederna.



IMPERIAL UTRUSTNING

Till skillnad från Frilansare behöver flertalet Imperial-medborgare inte köpa utrustning som underlättar genomförandet av deras arbetsuppgifter — istället förser administrationen eller den egna klanen dem med reglementsenlig utrustning. Den som vill ha något som inte står upptaget som reglementsenlig utrustning måste dock betala för detta ur egen ficka.

Imperial-medborgare ges dessutom 20% rabatt vid köp av Imperial-tillverkade produkter, och 30% rabatt vid köp av produkter tillverkade av den egna klanen. Rabatterade varor får endast köpas för personligt bruk och får alltså inte säljas vidare. Denna regels efterlevnad kontrolleras dock sällan i någon större utsträckning, och vanligtvis kan man komma undan med att sälja vidare ett par saker till nära vänner. Skulle mer omfattande brott mot regeln misstänkas — som att utrusta en paramilitär grupp om 20 man — lär någon dock fatta misstankar och underrätta myndigheterna.

RUSTNINGAR

För närvarande används fyra olika typer av rustningar av Imperials väpnade styrkor. Många soldater som stationerats i varmare klimat använder dessutom en trenchcoat i skottsäker nylon. Befäl har möjlighet att blanda de olika typerna efter eget tycke och smak — det är inte ovanligt att se exempelvis en Högländarkapten iförd valda delar av en Mk. I-rustning, eller en sergeant ur Golden Lions i en Mk. II-rustning med Mk. I axelskydd.

MK. I LIGHT PERSONAL PROTECTION SUIT

Rustningen skyddar hela bålen och levereras med knä– och armbågsskydd, omslutande benskenor, pansarhandskar och stora enlagers axelskydd som saknar de andra modellernas mer rundade kanter. Rustningens samtliga delar består av lätt stridskomposit (RF 5), och bärs över en kroppsdräkt i skottsäker nylon (RF 2). Tillsammans med rustningen levereras också en infanterihjälm i samma material som rustningen (RF 5). Mk. I är tack vare att den är relativt billig och lätt att tillverka den mest använda modellen inom Imperials väpnade styrkor.

MK. II MEDIUM COMBAT ARMOR

Denna kroppsrustning i mediumabsorberande komposit (RF 7) täcker samtliga kroppsdelar — förutom huvudet. Separat hjälm kan naturligtvis beställas, men eftersom rustningen endast bärs av skvadronchefer eller specialstyrke-soldater — vilka vanligtvis ogillar hjälmar — ses sådana sällan. Den största skillnaden mellan Mk. II och de båda andra modellerna är rustningens axelskydd. Liksom på Mk. III är dessa rundade, men avsevärt smalare, och sträcker sig därför mer ovan axlarna än runt dem.

MK. III HEAVY ASSAULT COMBAT ARMOR

Detta är den absolut bästa Imperial-rustningen, och den bärs därför endast av regementschefer och specialstyrke-soldater. Den ser i stort sett ut som Mk. II förutom att materialet är tåligare (RF 8) och att de kraftigt rundade axelskydden i dubbla lager är vidare och sträcker sig ned om axlarnas utsidor för bättre skydd i intensiva stridssituationer.

MK. VI DOOMTROOPER ARMOR

Mk. VI:an ser exakt likadan ut som Mk. II:an, men är lättare och ännu mer slagtålig. Den delas bara ut till Imperials Doomtrooper-enheter. De enkla axelskydden ser ut som Mk. I:ans, men är något mer fyrkantiga.

TRENCHCOAT

Imperials skottsäkra trenchcoat bärs vanligtvis utanpå rustningen, men under axelskydden. Trenchcoaten tillverkas liksom kroppsdräkten som hör till Mk. I-rustningen i skottsäker nylon (RF 2). I varma och fuktiga klimat (som exempelvis på Venus) föredras trenchcoaten framför kroppsdräkten av trivselskäl. Den smiter inte åt och tillåter därför större (svalkande) luftväxling, och är lätt att ta av samtidigt som den snabbt kan tas på inför potentiella strider som exempelvis under vakttjänst. Soldater som bär trenchcoat drabbas vanligen i mindre utsträckning av problem som utmattning, uttorkning och liknande.



MK. I



MK. II



MK. III



MARKFORDON

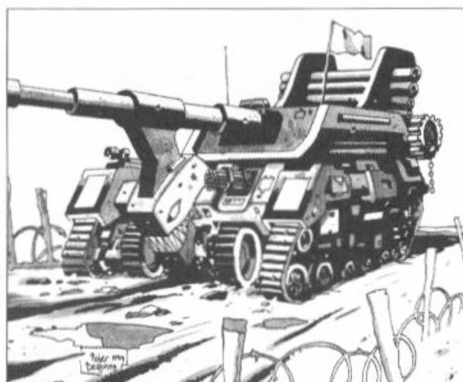


BAUHAUSBUSEN

Bauhausbusen var den första produkten som lämnade Fieldhausens fabriker sedan Imperial övertagit familjen från Bauhaus. Till skillnad från de fordon Fieldhausen tidigare tillverkat för Bauhaus går Busen tvärs emot samtliga den moderna tidens tankar om strömlinjeform och minimalism. Maskinen är ett veritabelt monster, som trots sitt tunga pansar har en ovanligt god förmåga att ta sig fram i oländig terräng — särskilt med tanke på dess storlek och tyngd. Bauhausbusen är visserligen fruktansvärt långsam, men i gengäld står dess pansar emot flertalet pansarvärnsvapen. Med Busen når man kanske inte fram snabbt — men oskadd.

BAUHAUSBUSEN

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 8,5/4,2/5,0 m
BESÄTTNING: 4 (förare, vagnchef, 2 skyttar)
BEVÄPNING: 1 x räfflad 145 mm kanon
2 x .80 kulspruta i sidlavettage
HASTIGHET. (väg): 51 km/h
AMMUNITIONSKAPACITET: Kanon: 24; KSP: 1400
ELDGIVNINGSSÄTT: Kanon: M; KSP: A
RÄCKVIDD: Kanon: 300/450; KSP: 1000/1500
SKADA: Kanon: 1T10+3; KSP: 1T6+6
BEPANSRING: Front: RF 18; sidor, över– och bakdel: RF 8



HEDGEHOG NECROMOWER

Hedgehog är ett stridsutrustat och fyrhjulsdrivet amfibiefordon (All Terrain Vehicle) som tagits fram för att snabbt kunna föra fram spanare och annan personal genom en mängd olika terrängtyper. Fordonets kompakta gummihjul är försedda med kraftiga dubbar, och dess dieselmotors vrålande är nog för att sända harhjärtade fiender på flykt. Något vidare skydd erbjuder fordonet inte föraren, eftersom denne antas bära personlig skyddsrustning.

Hedgehog Necromower har gjorts lätt att ta sig in i och ut ur, så att föraren snabbt kan lämna fordonet och ge sig i strid med framryckande fiender. Därför har fordonet också utrustats med ett ställ där föraren kan placera sin Claymore i lättillgänglig position. För avståndsbekämpning sitter en Ultra-charger monterad på fordonets högra sida, och en lätthanterlig målsökare på den vänstra.

VERMIN APC

Vermin är ännu en Fieldhausen-design som rönt stora framgångar. Som bepansrat trupptransportfordon (APC) har Vermin få jämlikar: den är snabb och ytterst lättmanövrerlig och är dessutom billig att tillverka. Nackdelarna är att den inte är vidare bepansrad, har hjul istället för band (vilket gör den svårhanterlig i riktigt oländig terräng) och som enda — om än goda — beväpning en Mega-charger. *(Bild: se sid 61 i Grundreglerna.)*

HEDGEHOG NECROMOWER

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 2,3/1,6/2,5 m
BESÄTTNING: 1
BEVÄPNING: 1 x Ultra-charger
HASTIGHET. (VÄG): 90 km/h
AMMUNITIONSKAPACITET: 1000
ELDGIVNINGSSÄTT: A
RÄCKVIDD: 1000/1500
SKADA: 1T6+7
BEPANSRING: Bak: RF 5; Under: RF 3; Övrigt: RF 0

VERMIN APC

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 6,1/3,3/4,5 m
BESÄTTNING: 3 (förare, skytt, vagnchef)
BEVÄPNING: 1 x Mega-charger
HASTIGHET. (VÄG): 100 km/h
LASTUTRYMME: plats för 9 fullt stridsutrustade soldater
AMMUNITIONSKAPACITET: 4000
ELDGIVNINGSSÄTT: A
RÄCKVIDD: 280/420
SKADA: 1T6+7
BEPANSRING: RF 8

FLYGFARKOSTER

TWIN BARRACUDA

Twin Barracuda Air Support Vehicle, som dess fullständiga namn lyder, är ett av Imperials kraftfullaste och mest unika vapen. Dess enda större nackdel är att föraren måste vara modig på gränsen till vanvett, men lyckligtvis tycks soldater av denna typ inte vara någon bristvara.

Barracudan är i princip en personlig helikopter utrustad med två rotorer som ger farkosten lyftförmåga och manöverduglighet. Föraren sitter i ett harnesk fäst mellan två enorma dieselmotorer vars motorljud gör det nödvändigt att bära skyddskåpor för att undgå dövhet. Ovanpå var motor har monterats ett ombyggt Southpaw raketgevär, vilka kan avfyras var för sig eller tillsammans (se sidan 202 i Grundreglerna).

Farkostens stora nackdel är att man förutsätter att piloterna är extremt våghalsiga. Inte nog med att Barracudan saknar bepansring som skyddar piloten — Barracudan är dessutom så utformad att en normalbyggd pilot bara får plats att bära en Mk. I-rustning.

TWIN BARRACUDA

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 1,4/0,4/1,6 m
BESÄTTNING: 1
MAXHASTIGHET.: 65 km/h
AKTIONSRADIE: 70 km
STRIDSRADIE: 40 km
BEVÄPNING: 2 x Southpaw
BEPANSRING: ingen

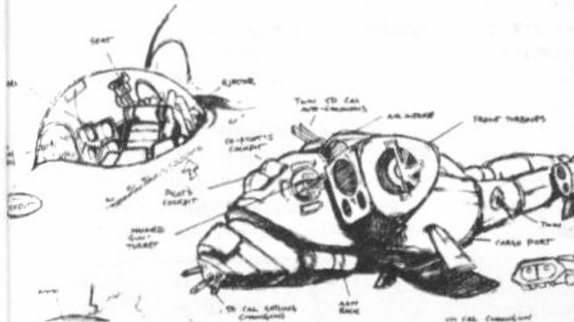
DOOMLORD

Försvarsstyrkornas gamle trotjänare är tack vare sin flexibilitet en ytterst pålitlig krigsmaskin. Trots det något ålderdomliga utförandet används den i stor utsträckning för såväl transporter som anfalls– och understödsuppdrag. Doomlordens stora räckvidd och manöverduglighet gör den är ovärderlig då det gäller att nå otillgängliga områden i Venus' djungler eller Mars' berg. Den används vanligtvis till att transportera två Vermin APC:er genom sådana områden.

Värdena gäller olastad farkost med maximalt fyllda bränsletankar (respektive fullt lastad inom parenteser).

DOOMLORD

LÄNGD: 55 m
BESÄTTNING: 8 (pilot, navigatör, vagnchef, 5 skyttar)
MAXHASTIGHET.: 130 (100) km/h; 38 (30) m/s
AKTIONSRADIE: 500 (390) km
STRIDSRADIE: 150 (115) km
MAX. LASTFÖRMÅGA: 9 (0.2) ton
LASTUTRYMME: 25 fullt stridsutrustade soldater (4,1 ton) eller 2 Vermin APC (4 ton vardera).
BEVÄPNING: 12 x Lumberjack i bemannade torn
3 x fempipiga 14 mm Gatling-kulsprutor i automatiskt nostorn
2 x jaktrobotkapslar (om 7 styrda jaktrobotar vardera)
BEPANSRING: Enlagers Chobham (RF 6)



NIGHTHAWK

Brannaghan No. 20 Air Defense Fighter — Nighthawk — är en fyrsitsig jaktbombare med sido– och aktertornskyttar. Planet är främst tänkt att användas som jaktplan, men kan också i begränsad omfattning användas som bombplan, varvid sidoskytten fungerar som bombfällare.

I cockpit sitter piloten till vänster och navigatören med ett prisma-periskop till höger. Navigatören tjänstgör i strid även som målobservatör. Akterskytten som bemannar Chargern och sköter sambandsuppgifter sitter längst bak i flygplanskroppen. Bukskytten sitter framför och under cockpit och sköter även landningsstället.

NIGHTHAWK

LÄNGD: 22,6 m
VINGBREDD: 21,5 m
BESÄTTNING: 4
MAXHASTIGHET.: 1590 km/h (441 m/s)
AKTIONSRADIE: 500 km
STRIDSRADIE: 210 km
MAX. LASTFÖRMÅGA: ingen
LASTUTRYMME: inget
BEVÄPNING: 1 x Twin-Charger, buktorn
1 x Charger, aktertorn

Nighthawk är tack vare sina rotorer fullt VTOL-kapabel (VTOL = Vertical Take Off and Landing), och dess variabla vinggeometri gör det möjligt att vid starten fälla ut vingarna för ge ytterligare lyftförmåga.

RYMDFARKOSTER

LANCELOT

Loughton Lancelot Mk. IV är en liten farkost designad för interplanetär persontransport med restider på upp till en månad. Den har fyra kabiner med plats för åtta personer, ett litet pentry och flertalet av de faciliteter som kan göra resan möjlig att utstå. Någon större bekvämlighet kan man dock inte hoppas på att uppnå, oavsett vad Loughtons marknadsavdelning försöker inbilla en.

Lancelot kan om nödvändigt skötas av en ensam besättningsman, men denne ende pilot skulle tvingas vara i tjänst dygnet runt vilket gör det hela till en sanning med modifikation. Farkosten sänds iväg med hjälp av katapult. Kabinerna ligger i skrovets främre ände och vatten och proviant för resan upptar dess bakre del. I det lilla duschutrymmet finns vatten för 25 snabbduschar.

Liksom Loughton-företagens övriga rymdfarkoster kräver Lancelot en landningsbana av minst 1000 meters längd. Annars är farkosten mycket lätthanterlig och kan flygas med ett minimum av förberedelser, vilket gör den idealisk i skytteltrafik.

Mk. IV DL-versionen är med sina större utrymmen, sin autopilot och uppsjö av finesser som gör såväl flygandet som resan långt mer bekväm — den är dessutom cirka 20% snabbare än standardmodellen.

GL-versionen, känd som Luxury Liner, är utrustad med ett tre meter längre skrov för än större komfort, och ombord finns också en mängd bekvämligheter som gör resan till ett rent nöje.

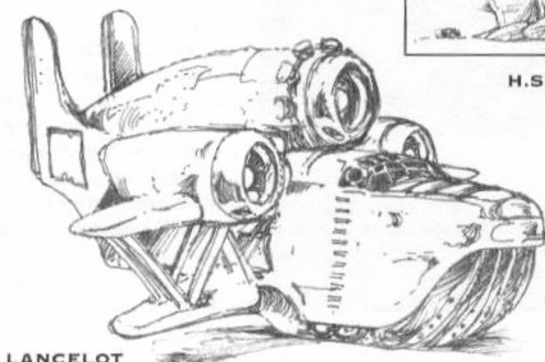
THE LANCELOT

LÄNGD: 31,8 m
VINGBREDD: 15,9 m
HÖJD: 7,6 m
SKROVETS LÄNGD: 30 m
SKROVETS BREDD: 5,4 m
SKROVETS HÖJD: 5,5 m
BESÄTTNING: 1
LASTUTRYMME: 3 x 2 x 2 m
MARKNADSPRIS: 14.490.000

Farkosten måste ständigt vara bemannad av en pilot som minst har FV 9 i Rymdskepp och Rymdnavigering.



H.S.S.S.COLOSSUS



LANCELOT

COLOSSUS

H.H.R.S. Colossus (Hennes Högvördighets RymdSkepp) är en Loughton Lyonesse III konstruerad vid Witchmouth Yards för 46 år sedan för interplanetarisk frakttrafik. Under sina första 19 år gick hon på handelsrutten till Venus innan hon köptes av Brödraskapet och under namnet Sancticus togs till Mars. Administrationen använde henne där som fraktskepp men sålde henne för 16 år sedan till Victorian Travels Managements Jeremy Vanderbilt, som byggde om henne till passagerarskepp och satte henne på rutten Luna-Mars-Victoria.

Colossus är inte något modernt skepp, även om flertalet nya skepp byggs efter i princip samma design. Hon var ett av de första VTO-skepp (Vertical Take-Off) som eliminerade behovet av katapultramper vid start. Istället dras skeppet upp till rampens kant där motorerna värms upp under 15 minuter för att sedan svängas ned och med full kraft skjuta upp henne i skyn (rampens höjd är dock fortfarande nödvändig vid starten, eftersom skeppet sjunker något när man ändrar vinkeln på motorerna). Den stora tanken mellan motorerna innehåller bränsle nog för en nonstopfärd mellan Mars och Victoria, men inte mycket längre än så.

Ombord Colossus finns 96 dubbelsviter i första klass, 120 dubbelrum i passagerarklass och 120 enkelrum i andra klass. Vidare finns en (eller två) restauranger, en nattklubb, bar*, kasino*, biograf, simbassäng och gym ombord (* till extrakostnad för passagerare i andraklass). Förrådet av förnödenheter beräknas räcka 22 dagar för fullbokat skepp, trots att resan endast tar 18 dagar. Lastrummets 68.250 kubikmeter klarar en last om maximalt 2.100 ton. Besättningen utgörs av drygt 120 man varav 15 piloter och navigatörer i tre skift om fem man vardera — övriga är servicepersonal och dockningsansvariga.*

Modifiera inte restiderna. Skeppet kräver tre piloters (FV Rymdskepp minst 16) och en navigatörs (FV Rymdnavigering minst 16) ständiga närvaro i cockpit.

TOTAL LÄNGD: 245 m
TOTAL VINGBREDD: 69 m
TOTAL HÖJD: 64 m
SKROVETS LÄNGD: 198 m
SKROVETS VINGBREDD: 40 m
SKROVETS HÖJD: 38 m
BESÄTTNING: 122
LASTUTRYMME: 130 x 35 x 15 m



Liksom alla vapen i *Mutant Chronicles* anges vikt i kilogram och längd i centimeter.

KLANSMANS CLAYMORE

Dessa fruktade tvåhandssvärd har en nästan religiös laddning bland klanernas krigare, som i strid ofta bär dem istället för sidovapen. Det verkar inte finnas någon logisk anledning till detta, men svärden sägs skydda bäraren från den Mörka Symmetrins inflytande. Claymore-svärd tillverkas av en mängd olika företag. De i särklass bästa kom från den numera decimerade Gallagher-klanens smedjor, men idag smids de finaste av Murray-klanens vapentillverkare Lyon & Atkinson.*(NOT: många Claymores fungerar som Violator-svärd)*

KLANSMANS CLAYMORE

V	L	STY	SKA (1H)	SKA (2H)	PRIS
4,8	114	11	1T4	1T6	54.000

(OBSERVERA KORREKT KOSTNAD)

VIOLATORSVÄRD

V	L	STY	SKA (1H)	SKA (2H)	PRIS
5,1	125	13	1T6	1T10	55.000

(EJ TILL SALU)

SMG MK. 43

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS
5,0	72	20	OPT	N	OPT	N
FUNK	**RÄCKV**	**STY**	**OT**	**EV**	**SKA**	**PRIS**
A	100/150	15	1	2	1T6+2	6.500

HEAVY MACHINE-GUN MK. XIXA

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS
24,1	88	∞	N	N	N	N
FUNK	**RÄCKV**	**STY**	**OT**	**EV**	**SKA**	**PRIS**
A	700	30*	3	4*	1T6+7	29.000

LYON & ATKINSON .50 AUTOCANNON

V	L	MAG	KS	FUNK	RÄCKV
40.2	120	19	OPT	A	1500
STY	**OT**	**EV**	**SKA**	**PRIS**	
42*	3	8	1T6+10	32.000	

VIOLATOR-SVÄRD

Violatorn är ett elektriskt laddat slagsvärd som i ett och samma hugg kan slå flera motståndare. Alla angränsande rutor kan anfallas i en och samma handling, varvid separata attackslag slås för var fiende. Violator-svärdet är ett kraftfullt vapen, men ogillas trots detta av vissa klankrigare som på grund av dess tekniska karaktär anser det vara ett «fuskvapen».

MK. 43 «INTRUDER» AUTOMATKARBIN

Detta är originalversionen av den k-pist som blivit känt för det vidareutvecklade plasma-avfyrande vapnet. Det är ett fullgott vapen även i denna tidigare version, men Lyon & Atkinson säljer långt fler av den senare modellen.

TUNG KULSPRUTA MK. XIXA «MEGA-CHARGER»

Denna elvapipiga version av den mycket populära Chargern har tagits emot med öppen famn av Imperials väpnade styrkor. Vapnet är vanligtvis fordonsmonterat, och bärs ytterst sällan av en ensam soldat. Dess extrema eldhastighet och grova kaliber gör den till ett ytterst dödligt vapen i händerna på en kunnig användare.

LYON & ATKINSON .50 AUTOKANON «LUMBERJACK»

Lumberjack är en ovanlig akan i så motto att dess tvillingpipor sitter sida vid sida, istället för ovanpå varandra. Detta ger vapnet ett mycket vidare skottfält, och en eldstöt kan faktiskt avfyras mot två näraliggande mål utan negativ modifikation (vapnet kan dock maximalt avfyra två kulor per eldstöt). På grund av sin vikt och storlek är vapnet nästan alltid fordonsmonterat. Lumberjack kan också fås i bältesmatad version (varvid SAL är obegränsad).

OBS: Vid varje attackhandling kan antingen göras en attack med skada 1T6+10 eller två attacker med skada 1T10 vardera (med eventuell negativ modifiering för eldstöt.)

NIMROD AUTOKANON

Nimrod är liten för att vara en automatkanon, och till skillnad från Imperials andra vapen i denna kategori är dess båda pipor — som på de flesta andra akan — placerade ovanpå varandra. Nimrod är högt uppskattad bland Doomtroopers för dess bärbarhet och fruktansvärda effektivitet.

OBS: Vid varje attackhandling kan antingen göras en attack med skada 1T6+6 eller två attacker med skada 1T10 vardera (med eventuell negativ modifiering för eldstöt.)

DEATH-LOCKDRUM

Deathlockdrum är en enpipig automatkanon (kaliber .50) med trummagasin som levereras komplett med granatkastare för samtidig verkanseld mot flera mål. Vapenkombinationen har gjort Deathlockdrum mycket populär bland trupper som främst genomför strid i ort, som Hennes Högvördighets Livdragoner.

GEHENNA PUKER

Denna högteknologiska eldkastare spyr ut ett moln av brinnande plasma som förvandlar allt i sin väg till fräsande aska. Pukerns plasmaladdningar kan avfyras på två sätt, varav det vanligaste är att med förödande effekt koncentrera strålen mot ett enda mål, men naturligtvis kan den också användas till att täcka större ytor. I det senare fallet tvingas användaren inte minska sin CL med –3, men de anfallna behåller sin CL +3 i Undvika. Skadan från denna senare typ av attack är 1T6+6 på varje träffat mål.



ÖVRIGT



GASMASK

Gasmasken är standardutrustning för Imperials samtliga soldater, som naturligtvis alltid måste vara på sin vakt mot gasanfall — särskilt från den Mörka Legionen. Gasmasken ger fullständigt skydd mot gasanfall av alla slag — försåvitt man bär den på. Det kan dessvärre vara förenat med ett fruktansvärt stort obehag att bära den i varma klimat som exempelvis på Merkurius' yta eller i Venus' djungler. Mer än en soldat har därför efter gasanfall påträffats med gasmasken halvvägs utsliten ur sin väska — död.

IRON MASTIFF

Iron Mastiff är en mekanisk hund som av ISC's FOXHOUND-sektion används för att spåra och infånga Kättare. I mer sällsynta fall tas järnhundarna även till hjälp i mer världsliga uppgifter, men eftersom de är fruktansvärt dyra att framställa blir väntelistorna för att få använda dem till annat än det absolut mest nödvändiga oerhört långa.

Iron Mastiff tillverkas i rostfritt stål överdragen med artificiell brand- och slagtålig päls. Dess lysande röda ögon ser i det allra djupaste mörker, och deras nosar kan urskilja och spåra en bil till och med i rusningstid på Luna. När målet väl trängts upp i ett hörn kan järnhunden bussas på sitt olyckliga offer, men oftast hålls den tillbaka medan dess förare avslutar det hela. Det finns ingen större anledning att riskera dyrbar utrustning när en Aggressor i rätt händer duger lika bra.

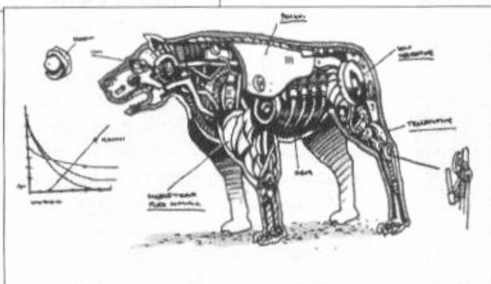
IRON MASTIFF

FÖRFLYTTNING: 5/325
SB: +1
HANDLINGAR/SR: 4

	KP	RUSTNING	(RF)
HUVUD	4	stål	8
BEN (X4)	4	stål	8
BRÖST	8	stål	8

ATTACKER: Bett (FV 16; skada 1T6+2)
FÄRDIGHETER: Smyga 12, Vighet 16 Klättra 14, Undvika 6, Perception 20
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Mörkersyn





JETSKÄRM

Jetskärmar är det ultimata hjälpmedlet för luftlandsättning som gör det möjligt för transportfarkoster som exempelvis Doomlorden att landsätta trupp på de blodigaste slagfält utan nämnvärd förlust av liv. Jetskärmarna gör det möjligt för fallskärmssoldater att lämna transportfarkosten på nära nog vilken höjd som helst för att därefter falla fritt till dess de når en höjd av 50 meter. Pålkranen, som den så kärleksfullt kallas av fallskärmssoldaterna, är utrustad med en automatutlösare som utlöses då soldaten passerar 30 meter i full hastighet. Flertalet soldater litar också till denna nödmekanism istället för den egna bedömningsförmågan, eftersom marken rusar mot en med fruktansvärd hastighet vilket gör det mycket svårt att bedöma höjden. På så sätt kan de dessutom på kortast möjliga tid nå mark och därefter skydd från fientlig eld.

Jetskärmen består av två raketmotorer som på 10 meters höjd helt bromsat användarens fall och därefter sänker ned denne till marken i en mer hanterbar hastighet. Upplevelsen kan sannerligen vara både smärtsam och öronbedövande, men är utan tvekan att föredra framför att skjutas i småbitar medan man sakta dalar mot marken i den klassiska sidenfallskärmen.

RAINY DAYER

Detta är ett specialvapen designat av ISC-19:s listiga vapentekniker. Det ser ut som ett paraply, men skaftet är i själva verket pipan till ett prickskyttegevär. När paraplyet — som utförts i skottsäker nylon — fällts upp fungerar det dessutom som en skottsäker sköld.

VÄRJKÄPP

Värjkäppen är ännu en produkt från ISC-19. Den ser ut som en vanlig promenadkäpp, men när användaren vrider handtaget och drar ut det på ett särskilt sätt fås en värja fram ur käppskaftet. Vapnet är mycket populärt inom Imperials diplomatkår.

NIMROD AUTOCANNON

V	L	MAG	KS	FUNK	RÄCKV
11,8	83	40	OPT	A	900
STY	**OT**	**EV**	**SKA**	**PRIS**	
21*	2	8	1T6+10	59.000	

DEATHLOCKDRUM

V	L	MAG	KS	FUNK	RÄCKV
12,9	96	40	N	A	1000
STY	**OT**	**EV**	**SKA**	**PRIS**	
25*	2	9	1T10+1	32.700	

GRANATKASTARE

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT
—	19	A	100/150	25*	1
EV	**#TO**	**SY**	**SKA**	**PRIS**	
5	1T6	0	1T6	—	

THE GEHENNA PUKER

V	L	MAG	KS
25,0	140	7	N
FUNK	**RÄCKV**	**STY**	**OT**
SPECIAL	20/30	30*	3
EV	**SKA**	**PRIS**	
9	1T10+10	40.000	

THE RAINY DAYER

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS
3,4	100	10	N	N	N	OPT
FUNK	**RÄCKV**	**STY**	**OT**	**EV**	**SKA**	**PRIS**
S	800	18	1	9	1T6+2	12.000

VÄRJKÄPP

V	L	STY	SKA (1H)	SKA (2H)	PRIS
2,0	95	9	1T3	1T3+1	4.300



FRIHETENS FÖRKÄMPAR

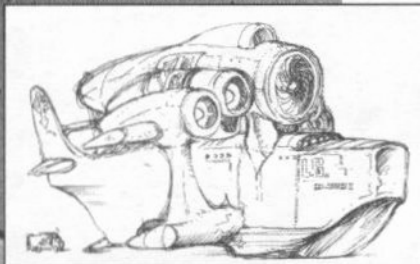
BULLDOG

Bulldog är ett Loughton Lodestar A/ll interplanetärt mindre fraktskepp byggt vid Witchmouth Yards, som för närvarande tjänstgör i asteroidbältet. Hon påminner om Colossus förutom att hon är något mindre och att allt tillgängligt utrymme används som lastrum, vilket gjort det nödvändigt att utrusta henne med kraftigare motor.

Lastrummet mäter 48.735 kubikmeter och kan ta en maximal lastvikt om 5.600 ton. Normalbesättningen består av 37 man, varav 12 är piloter och navigatörer (tre skift om fyra man vardera), 15 är tekniker och 10 dockningsansvariga.

Multiplicera restiden med 1,2. Skeppet kräver en pilots (FV Rymdskepp minst 16) och en navigatörs (FV Rymdnavigering minst 16) ständiga närvaro i cockpit.

TOTAL LÄNGD: 135 m
TOTAL VINGBREDD: 45 m
TOTAL HÖJD: 42 m
SKROVETS LÄNGD: 104 m
SKROVETS BREDD: 32 m
SKROVETS HÖJD: 30 m
BESÄTTNING: 37
LASTUTRYMME: 95 x 27 x 19 m



THE BULLDOG

Frihetens förkämpar är ett kort äventyr för erfarna *Mutant Chronicles*-spelare. Åtminstone en av spelarna bör tillhöra ISC-3, ISC-5 eller Gendarmeriet. Övriga spelare kan spela i princip vilka roller som helst, men det är en fördel om de är Imperialmedborgare eller åtminstone Frilansare.

Kapitlet är uteslutande tänkt för spelledarens ögon, och spelarna bör inte ens ögna igenom det. Spelare som vet vad som kommer att hända får knappast något nöje av äventyret — framförallt är det tveksamt om de kan tillföra spelet något.

Du som spelledare bör däremot noggrant läsa igenom kapitlet så att du i princip kan det utantill och kan leda det utan problem.

En del uppgifter överlåts helt till dig. Om exempelvis beskrivningen av ett möte säger att spelarna attackeras av en grupp DLA-terrorister är det upp till dig att utifrån spelargruppens styrka avgöra hur många de anfallande är. Ju starkare spelargruppen är, desto fler DLA-terrorister kan du vräka på dem. Är gruppen svag får du ta det lugnare.

BAKGRUND

Om ingen av rollpersonerna är ISC-agent kan det krävas en del av spelledaren för att få dem att sammanstråla inför äventyret. ISC kan hyra in Frilansare eller «låna» personal av någon spelares arbetsgivare för att lösa ett uppdrag. När du arrangerat detta är det dags för spelarna att träffas på Victoria för genomgång före uppdrag.

Kvinnan som håller i genomgången är en viss Wilhelmina Paladine — rollpersonerna tilltalar henne som lady Paladine — som innehar en toppbefattning inom ISC och fungerar som sambandskvinna mellan Högvördigheten och ISC-avdelningen i Paladine Palace. Lady Paladine informerar rollpersonerna om ett mord som begåtts på en turist på Diemansland.

Turisten hette Portia Bartholomew, en ung Odugling och barnbarn till den nuvarande greve Bartholomew. Portia antastades och mördades utanför Högvördiga Kasinot på Diemansland sedan hon smitit undan sina livvakter på Victoria för att ge sig ut på en liten sightseeing i slumkvarteren. Hon anmäldes som saknad och hade stått upptagen på de officiella listorna över saknade personer i två veckor när hennes kropp hittades för tre dagar sedan.

Några vittnen till brottet har man inte lyckats hitta. En obduktion visade att hon varit mycket berusad när hon dog. Dödsorsaken var en kula som avlossats mellan hennes ögon, och ett ballistiskt test har visat att kulan kom från den Aggressor man hittade slängd i en näraliggande soptunna. Förmodligen hann hon aldrig ens förstå vad det var som hände.

Den enda ledtråden hittills i detta är mordvapnet, som spårades och fanns vara registrerat på Golden Lions. ISC har varit i kontakt med specialstyrkan som hävdar att vapnet tillhörde en soldat som dött på Mars, och att vapnet aldrig hittades efter hennes död.

Som rollpersonerna vet administreras Golden Lions av klanen Murdoch, Bartholomew-klanens fiende sedan den Bittra Fejdens dagar. När greve Bartholomew informerades om läget blev han också rasande och svor på att föra Den stora förbittringen till nya och tidigare osedda höjder om det inte kunde bevisas att Murdoch-klanen var oskyldig till hans barnbarns död.

Det är nu upp till rollpersonerna att gå till botten med detta.

TILL DIEMANSLAND

När genomgången är över förs rollpersonerna till en Loughton Lancelot Mk. IV för resan till Diemansland, som beräknas ta knappt två dygn. Om ingen av rollpersonerna är kapabla att flyga skeppet ges de en pilot — Ronald Marsten.

Marsten är en ganska pratsam och trevlig typ, men han vet ingenting som kan hjälpa rollpersonerna i deras uppdrag. När de väl kommit till Diemansland kommer han inte att hjälpa dem på annat sätt än att stå till tjänst med flygtransportering av dem. «Jag är pilot», säger han, «och ingen jädra gendarm. Allt sånt jobb lämnar jag åt folk som kan det — såna som ni.»

Piloten tar tillfället i akt att bekanta sig med omgivningarna medan rollpersonerna undersöker fallet. Det är 50% chans att han vid ett givet tillfälle är ombord skeppet och utför mindre reparationer och funktionskontroller. Är Marsten inte ombord skeppet är han i något av asteroidens dussintals kasinon tillsammans med gamla vänner — det är 10% chans att Marsten är i just det kasino rollpersonerna letar efter honom i. Han är hyfsat lätt att upptäcka, eftersom han är nästan två meter lång.

Rollpersonerna kan stanna ombord skeppet eller titta in på Högvördiga Kasinot, Diemanslands lyxigaste kasino. Deras uppdragsgivare står för alla utgifter, så det är helt upp till spelarna.

VAD SOM EGENTLIGEN HÄNDE

Portia Bartholomew mördades av en Avfälling och medlem av DLA vid namn Malcolm McDarwin, en smärt ung man med stripigt ljusrött hår och glest skägg. McDarwins föräldrar var också medlemmar av DLA, men dödades av en attackstyrka från Golden Lions under ett av Imperials periodiska försök att en gång för alla rensa ut DLA från Diemansland. McDarwin har i hela sitt liv varit för att DLA även ska attackera turister i sin kamp för att befria asteroiden från Imperial.

McDarwin anser att när turisterna en gång skrämts bort från asteroiden kommer Imperial inte längre att ha någon anledning att behålla kontrollen över hans hemland. Så långt har han också rätt, men när turisterna en gång försvunnit kommer Diemanslands ekonomi med all säkerhet att gå i botten. Detta är man från DLA:s sida naturligtvis inte intresserade av, och därför har befrielsekampen hela tiden varit en svår balansgång — en konst McDarwin inte behärskar.

Genom personliga kontakter med några utom-asteroidboende Kättare har McDarwin lyckats komma över en Aggressor som tidigare tillhört Golden Lions, och till nyligen har han tålmodigt väntat på ett tillfälle att använda den. När han fick höra att en Bartholomew kommit till asteroiden utan personliga livvakter såg det ut som om hans chans hade kommit — och han tog den.

Genom att låtsas flirta med henne lurade han med sig den unga damen ut i en gränd bakom kasinot där han sköt henne mellan ögonen, torkade fingeravtrycken av pistolen och slängde vapnet i en soptunna där han visste att den skulle påträffas. Så lämnade han liket i avskrädet och gick under jorden i väntan på att hans arbete skulle bära frukt.

När rollpersonerna anländer till Diemansland möts de av kommissarie Wilshire från det lokala gendarmeriet. Wilshire var i yngre år en vacker kvinna med ljusblå vakna ögon och blont hår, och åren och klimatet på Diemansland har varit varsamma mot henne. Hon är en utmärkt kommissarie, men har trots det inte kommit vidare långt med detta fall.

Wilshire berättar också för rollpersonerna att gendarmeriet gjort få framsteg i utredningen sedan kroppen hittats. Hittills har hon lyckats hålla media utanför det hela av fruktan för de återverkningar historien skulle få för såväl kasinon som asteroiden i sin helhet om den kom ut. Förr eller senare kommer sanningen dock att läcka ut, men när den dagen kommer är hon fast besluten att ha löst fallet.

Wilshire har arrangerat ett möte mellan rollpersonerna och en högre medlem av DLA vid namn Tom Blacksmund. Sedan mordet upptäckts kontaktade Blacksmund Wilshire och meddelade att han hade viss information angående mördarens identitet — men han vägrade att avslöja uppgifterna för någon annan än en medlem av ISC. Detta är alltså anledningen till att rollpersonerna getts uppdraget.

Tid och plats för mötet har bestämts till 22.00 samma kväll i rum 1495 på Högvördiga Kasinots hotell. Endast rollpersonerna får komma till mötet. De har tillåtelse att om de så önskar bära vapen, eftersom Blacksmund och hans mannar kommer att vara beväpnade. Wilshire understryker att rollpersonerna bör ta det mycket lugnt och försiktigt eftersom plötsliga eller misstolkade rörelser förmodligen kommer att resultera i ett blodbad.

Det lokala gendarmeriet har olyckligtvis inga andra uppgifter om Blacksmund än att han är en känd medlem av Homelanders, en helt laglig och öppen grupp som misstänks fungera som stå öppen för folk som vill donera pengar till, eller på annat sätt stödja, DLA. Man har inga som helst skäl att ta in honom för förhör — och även om man hade haft det så har rollpersonernas undersökning mycket högre prioritet.

MÖTET

När rollpersonerna kommer till rum 1495 möts de av en ung man vid namn Walter Babbit, vars uppgift det är att ta dem till rum 1876 istället. Det är allt han vet, och det är allt han säger.

I run. 1876 väntar Blacksmund och drygt dubbelt så många DLA-terrorister som rollpersoner — det är trångt i rummet, men Blacksmund känner sig säkrare så. En rad stolar står uppställda längs ena väggen, och Blacksmund ber med en gest rollpersonerna att sätta sig medan han själv slår sig ned på en stol vid rummets motsatta vägg. Hans mannar står där de står.

Blacksmund berättar för rollpersonerna att DLA fått veta att en av organisationens medlemmar, en Malcolm McDarwin, är den ansvarige för mordet på Portia Bartholomew. Blacksmund fortsätter med att McDarwin har avsagt sig alla band med DLA, och att organisationen inte vill ha något med honom att göra. DLA kommer inte att ta på sig ansvaret för attacken, men Blacksmund försäkrar dock rollpersonerna om att man inom DLA tar hand om de sina.

Skulle någon fråga honom vad han menar med det skrattar han till och berättar med en blick på sin armbandsklocka att man hittat McDarwins gömställe i ett övergivet hyreshus vid Washington Street i stadens utkanter. «Inom en halvtimme kommer den där lille spolingen inte att vara något problem längre», ler han.

Om rollpersonerna är nöjda med Blacksmunds problemlösning behöver de bara vänta, men de kan också lämna hotellrummet och DLA-folket. Hur som helst kommer de snart att få veta att McDarwin lyckades undkomma DLA-attacken mot hans gömställe.

Naturligtvis kan rollpersonerna också kasta sig iväg för att försöka hinna först till McDarwins gömställe för att förhöra honom — vad har de egentligen för skäl att lita på Blacksmunds ord om McDarwins skuld?

Ger de sig iväg för att rädda McDarwin skrattar Blacksmund bara åt dem. «Gör som ni vill», säger han. «Ni kommer aldrig att hinna dit i tid, men ni kan ju alltid roa er med att sopa upp resterna.»

GÖMSTÄLLET

Det lustiga är bara att när DLA kommer till McDarwins gömställe är han av en slump ute och skaffar det han behöver för sin planerade flykt. I gömstället finns dock en man som är tillräckligt lik McDarwin för att förvirra DLA-folket — attacken kommer alltså att genomföras trots att McDarwin inte är där, men om rollpersonerna är snabba nog kan de hinna i tid för att rädda en (mer eller mindre) oskyldig mans liv.

McDarwins kamrat Leo Johnston sitter i en lägenhet i den sedan länge övergivna hyreskasernens femte och översta våning



32. SKYTTEGRAVSBAT VS. PRETORIAN STALKER

och tittar på tv. DLA-terroristerna (en för var rollperson, beväpnade med Aggressors) smyger upp för trapporna och knackar på dörren till lägenheten. Johnston förstår att något har gått snett och kastar sig ut via brandstegen.

Precis när rollpersonerna dyker upp utanför huset ser de hur DLA-terroristerna öppnar eld mot Jonhston som vräker sig i skydd i en lägenhet på tredje våningen. Nu är det upp till spelarna vad som ska hända.

Johnston satsar naturligtvis allt på att ta sig ned till bottenvåningen och ut ur huset innan DLA-folket hinner ifatt honom, och han kommer troligen att störta rakt in i rollpersonerna i trapphuset. Jagad och dödsförskräckt som han är skjuter han vilt omkring sig med sin Aggressor — han har bara en enda tanke i huvudet, och det är att komma levande därifrån.

Lyckas rollpersonerna övertyga honom om att de inte tillhör DLA (deras dialekter borde vara nog för att han ska förstå att de inte är asteroidbor) ger han sig omedelbart och ber dem om hjälp.



DLA-terroristerna bryr sig dock inte värst mycket om vilka rollpersonerna är. De har sina order, och om de tvingas meja ned rollpersonerna för att komma åt sitt mål så är det rollpersonernas problem, inte deras.

Är rollpersonerna skickliga nog att komma undan med Johnston i livet lär de bli besvikna när de får höra att allt han vet om McDarwins planer är att denne tänker lämna asteroiden senare samma kväll. Han har inte berättat vart han tänker åka, men gav sig iväg för att «skaffa sina biljetter» en knapp timme innan DLA-terroristerna dök upp. Enligt Johnston skulle han komma tillbaka för att hämta sin resväska, men efter allt det som nu hänt är detta minst sagt otroligt.

McDarwins resväska innehåller ingenting av större intresse: kläder, pass och ytterligare en Aggressor. Inga ledtrådar där.

GISSLANDRAMA

När rollpersonerna kommer tillbaka till Högvördiga Kasinot väntar McDarwin dock på dem där. Skulle rollpersonerna slösa med tid någon annanstans kommer de att kontaktas av Diemanslands gendarmeri, som meddelar att McDarwin förskansat sig i kasinot med ett antal personer gisslan och hävdar att han har en bomb.

När rollpersonerna anländer till kasinot hittar de McDarwin omgiven av sin gisslan. Han viftar med en Aggressor i höger hand och en utlösare med dödmansgrepp i vänster.

Utlösaren är kopplad till ett stort knippe dynamit han bundit om bröstet, och han varnar rollpersonerna att om han av någon anledning skulle släppa knappen på utlösaren kommer dynamiten omedelbart att explodera. Han kommer naturligtvis att dö i explosionen, men gisslan och en stor del av kasinot kommer att gå samma väg — inklusive rollpersonerna om dessa står för nära.

McDarwin har en lista med krav. Han vill tillsammans med tre medlemmar av gisslan få tillgång till en startklar Loughton Lancelot med en pilot kedjad vid kontrollerna. Han vill dessutom ha en miljon Sterlings och garanterad fri lejd till en Cybertronic-utpost i asteroidbältet. Verkar rollpersonerna villiga att förhandla släpper McDarwin en efter en ur gisslan till dess att endast tre personer återstår. Dessa tre fängslas samman med handklovar runt honom som en mänsklig sköld till dess han kommit ombord det begärda rymdskeppet. Han ger sig endast om det inte verkar finnas någon annan utväg, men innan dess kommer han att göra allt för att övertyga rollpersonerna om att han är fullt beredd att dö.

Det är upp till spelarna att ta sig ur situationen, och hur detta lyckas beror en hel del på deras rollpersoners personligheter och förmågor. Med lite tur kan de dock komma fram till att McDarwin bluffar — dynamiten är i själva verket bara rödmålade träpinnar. McDarwin är alltså inte fullt så beredd att gå i döden som han försöker få rollpersonerna att tro.

Spelarna bör dessutom vara införstådda med att undersökningen mer eller faller ihop om McDarwin dödas. Man har inte tillräckligt starka bevis — bara indicier och den terroristmisstänkte Blacksmunds ord — för att kunna övertyga Bartholomew-klanen om att det var McDarwin, och inte någon slags sammansvärjning från Murdoch-klanens eller ISC:s sida, som låg bakom mordet på Portia. Lyckas man inte övertyga Bartholomew om detta slår Den stora förbittringen ut i all sin fruktansvärda blom igen.

AVSLUTNING

Lyckas rollpersonerna hindra McDarwin från att fly kommer de att belönas frikostigt — särskilt om de dessutom lyckas förhindra förluster av oskyldigas liv. Belöningen för insatsen blir ännu större om de tar mördaren levande så att han kan förhöras. Som minst bör de förutom sina hjältepoäng förklaras som alltid välkomna gäster till Diemansland och särskilt då till Högvördiga Kasinot, där en gratis hotellsvit alltid står till deras förfogande.

McDarwin erkänner sig skyldig till mordet på Portia Bartholomew och vägrar kategoriskt att på något sätt dra in DLA i det hela. Det senare kommer förmodligen att rädda hans liv, eftersom han annars förmodligen skulle ha mördats i fängelset senare samma kväll.

Misslyckas rollpersonerna kommer folket på Diemansland kanske inte att avkräva dem något ansvar för detta — men rollpersonernas överordnade kommer definitivt att göra det. Eventuella bestraffningar beror helt och hållet på hur och varför de misslyckades. Om ett försök till fritagning av gisslan misslyckades försökte man åtminstone göra något, men om man bara låter McDarwin slinka iväg kommer ISC-1 att kräva rollpersonernas huvuden på ett fat.

Om McDarwin inte tillfångatas och fås att erkänna mordet på Portia kommer som tidigare sagts bevisningen mot honom att till större delen bygga på indicier, och om Bartholomew-klanen inte anser dessa vara övertygande nog kommer Den stora förbittringen att ta ny fart. Många liv kommer därmed att gå förlorade, och rollpersonerna kommer att tvingas leva med att det är deras misslyckande som kan sägas ligga till grund för detta.

SLP

DLA-TERRORIST

STY	13
INT	9
SMI	11
FYS	11
PSY	10
PER	10

RÖRELSEFÖRMÅGA: 3/225
SB: +1
HANDLINGAR/SR: 3
DB: +3
PB: +3

	KP	RUSTNING (RF)
HUVUD	3	—
ARM	6	1
MAGE	6	1
BEN	7	—
BRÖST	7	1

VAPEN: Aggressor
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 11, Eldhandvapen 13, Kommunikation 7, Rörelse 9, Teknik 6, Undvika 5, Perception 5

MALCOLM MCDARWIN

STY	11
INT	15
SMI	14
FYS	10
PSY	18
PER	12

RÖRELSEFÖRMÅGA: 3/225
SB: +1
HANDLINGAR/SR: 3
DB: +4
PB: +3

	KP	RUSTNING (RF)
HUVUD	3	—
ARM	6	1
MAGE	6	2
BEN	7	—
BRÖST	7	2

VAPEN: Aggressor, falsk bomb
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 10, Eldhandvapen 13, Kommunikation 12 (Bluff 17), Rörelse 9 (Smyga 14), Teknik 6, Undvika 7, Perception 13

KONVERTERA DIN ROLLPERSON

Domedagens hjältar™ är ett snabbspelat, detaljerat och dödligt brädspel som utspelar sig i *Mutant Chronicles* värld, närmare bestämt i terrängen runt Alakhais citadell på Venus. I åtta uppdrag drabbar dina tre Wolfbane-grupper samman med Alakhais Fördömda Legion; fem grupper med centurioner och nekromutanter. Nedanstående regler beskriver dessutom hur du gör för att överföra din rollpersons speldata från *Mutant Chronicles Rollspelet* till figurslagsreglerna.

Dina offensiva och defensiva färdigheter kommer att omvandlas till tre stycken nya egenskaper:

- Rustning
- Närstrid
- Eldstrid

Andra färdigheter kan omvandlas till Särskilda förmågor. Dina stridsvärden överförs till handlingar per stridsrunda och steg per förflyttningshandling.

Eftersom figurslagsreglerna i *Domedagens hjältar* är gjorda för att vara snabbspelade och stridsinriktade, kan de här reglerna inte täcka upp din rollpersons alla särdrag, utan tar endast upp det mest väsentliga så att ni kan komma igång. Speciella förmågor och bonusar får du arbeta fram efter hand tillsammans med dina kamrater, allt efter egen smak och tycke. Det är ditt spel.

I denna och framtida regelmoduler får du dessutom speldata för ett flertal specialförband att användas i *Domedagens hjältar* — det snabba och hårda brädspelet i *Mutant Chronicles* värld.

RUSTNINGSTÄRNINGAR

Vilka rustningstärningar du har beror på två egenskaper — din Rustningsfaktor och ditt FV i Undvika.

RUSTNINGSFAKTORN

Använd den rustningsfaktor som gäller för den rustningstyp som du har på flest kroppsdelar. Om denna RF är lägre än *antingen* den RF du har på bröstet eller den som dina axelskydd har, lägg till en tärning. Om RF:n på *både* bröstet och axelskydden är lägre, dra bort en tärning från angivelsen i tabellen här intill.

RF	RUSTNINGSTÄRNINGAR
1–4	1 vit
5–7	2 vita
8–10	3 vita
11–12	4 vita
13–14	5 vita
+1	+1 vit tärning
etc.	

EXEMPEL: *Frilansaren Henry Drougan använder en stridsrustning Mk. I med Mk. III axelskydd. Den normala RF:n för Mk. I:an (täcker ben, armar, mage och bröst) är 7 (5 för skyddsplåtarna och 2 för nylon-kroppsdräkten), vilket ger Drougan två vita Rustningstärningar. Mk. III axelskydden har RF 8, och eftersom detta är högre lägger han till en tärning.*

Totalt blir det alltså tre vita tärningar.

FV I UNDVIKA

Ditt FV i Undvika förbättrar dina Rustningstärningar. För varje tillägg i tabellen intill får du byta ut en vit tärning mot en röd, eller, när alla tärningar är röda, en röd tärning mot en svart. Om alla dina tärningar är svarta, ger ett extra tillägg en extra vit tärning. Ytterligare tillägg förbättrar färgen på extratärningarna också, osv.

FV I UNDVIKA	TILLÄGG
1–3	1
4–6	2
7–9	3
10–12	4
13–14	5
15–16	6
17–18	7
+1	+1

EXEMPEL: *Henry Drougan har FV 10 i Undvika, vilket ger honom fyra tillägg. Det kostar tre tillägg att ändra alla tre vita tärningarna till röda, och det fjärde tillägget höjer en röd tärning till en svart.*

Totalt blir alltså Drougans Rustningstärningar en svart och två röda.

ATTACKTÄRNINGAR

Den skada dina vapen gör beräknas i två steg. Först bestämmer du antalet tärningar, beroende på vapnets skadenotering i rollspelet, därefter tar du ditt FV i rätt vapenfärdighet för att förbättra färgen på tärningarna, precis som med Rustningstärningarna.

Men allra först måste du bestämma vilka vapen du använder. Detta begränsas rent fysiskt av att du bara har två händer; om du har ett vapen som du måste använda med två händer (STY-krav högre än din STY eller markerat med en «*»), kan du bara bära med dig det vapnet ut på slagfältet. Du får bara ha två vapen om bägge vapnenas STY-krav är lägre än eller lika med din egen STY.

SKADENOTERINGEN

I rollspelet slås så gott som samtliga vapens skador med antingen en T4, en T6 eller en T10. Vilken tärning som används avgör hur många Attacktärningar du använder:

SKADETÄRNING I ROLLSPELET	ATTACK-TÄRNINGAR
1T4	2 vita
1T6	3 vita
1T10	4 vita



HANDLINGAR

Förutom förflyttning, som alla figurer kan göra, finns det ett antal andra handlingar beroende på vapen och färdigheter. Dessa återfinns normalt på referenskorten (se bl. a. färgsidorna i denna nok), men förklaras även här.

FÖRFLYTTNING

Kostar alltid en handling. Antalet steg du får gå per förflyttningshandling är detsamma som ditt stridsvärde från rollspelet. Vissa färdigheter och utrustning kan modifiera detta.

NÄRSTRIDSATTACK

Kan utföras av figurer med närstridsvapen. Med enbart knytnävarna slår du två vita. Om du använder ett vapen som tillhygge slår du tre vita tärningar. Om du har FV i en speciell närstridsteknik, exempelvis Wolfbane-närstrid, får du göra tillägg precis som vanligt.

ELDSTRIDSATTACK

Kan utföras av figurer med ett skjutvapen.

ELDSKUR

Kan utföras av figurer med ett skjutvapen med «Funktion: H, A eller 3». Ger normalt en attackbonus på två röda tärningar. Slå tre svarta tärningar för Ammunitionskontroll.

MEJNING

Kan utföras av figurer med ett skjutvapen med «Funktion: A». Ger normalt endast rustningsbonus på en svart tärning för den som blir beskjuten. Slå Ammunitionskontroll (tre svarta tärningar) för varje mål du beskjuter. Vapen som ej har ett SAL-värde exploderar om du får SLUT PÅ AMMO två gånger i en och samma attack.

FULL AUTO

Kan utföras av figurer med ett skjutvapen som har «Funktion: A» och ett SAL-värde. Ger normalt en attackbonus på en röd tärning. Slå tre svarta tärningar för Ammunitionskontroll för varje mål du beskjuter.

ATTACK MED SIKTNING

Kan göras i alla attacker utom eldskur, mejning, full auto eller något slags utfall. Ger normalt en attackbonus



på en svart tärning. Om du använder ett prickskyttegevär utan siktning slår du alltid enbart vita tärningar. Om du däremot siktar slår du alltid enbart svarta tärningar (plus den extra svarta).

OMLADDNING
Kan utföras av alla figurer med ett skjutvapen. Använd samma värde som i rollspelet.

GÅ UPP UR STÅVÄRN
Kan utföras av alla figurer med någorlunda normal kroppsbyggnad.

UTFALL
För att kunna göra ett utfall måste du ha minst FV 15 i en speciell stridsteknik, exempelvis Wolfbane-närstrid.

Du kommer också att få göra tillägg för varje «+» ditt vapen har i skadenoteringen, men detta beräknas senare.

EXEMPEL: *Frilansaren Henry Drougan har STY 14 och väljer att beväpna sig med ett Punisher-kortsvärd och en MP-105 k-pist. Han hade helst velat ha en CAR-24 k-pist i stället, men eftersom dess STY-krav är 15 hade han i så fall inte kunnat ha ett närstridsvapen också.*

Hur som helst, Drougan får tre vita tärningar i både närstrid och eldstrid, eftersom bägge vapnena slår sin skada med T6.

FV I VAPENFÄRDIGHETER

Därefter är det dags att bestämma färgen på tärningarna. Detta beror främst på ditt FV i den vapenfärdighet som passar bäst. För alla vapen som har ett «A» i Funktions-kolumnen skall du använda en Automatvapenfärdighet. För andra eldhandvapen, använd antingen ditt FV i Pistol, Gevär eller Axelavskjutna vapen. För närstridsvapen använder du ditt FV i Närstridsvapen.

Tilläggen används på samma vis som för Rustningstärningarna.

FV	TILLÄGG
1–5	0
6–10	1
11–15	2
16–20	3
21–22	4
+2	+1

Dessutom får du ett tillägg för vartannat «+» i ditt vapens skadenotering, avrunda uppåt (en Interceptor k-pist med en skadenotering på 1T6+2 ger alltså ett extra tillägg; en Invader automatkarbin med en skadenotering på 1T6+3 ger två extra tillägg). Slutligen ger varje «+» du har i din skadebonus ett tillägg till dina Närstridstärningar.

EXEMPEL: *Henry Drougan använder sitt FV i Närstridsvapen för att avgöra tärningskoden i Närstrid. FV:t är bara 6, och eftersom Punisher-kortsvärdet inte har något «+» i skadenoteringen ger detta bara ett tillägg. Lyckligtvis har Henry en skadebonus på «+1», så de tre vita träningarna blir två röda och en vit i stället.*

För MP-105:an använder Drougan sitt FV i Lätta automatvapen (vapnet har «Funktion: A» och STY-krav lägre än 17). Detta FV är 14, och skadenoteringen för vapnet är «1T6+1», så Henry får tre tillägg. De tre vita träningarna blir tre röda. Känns genast mycket bättre.

GRANATKASTARE

De flesta automatkarbiner och k-pistar har inbyggda eller löstagbara granatkastare. När du skjuter en granat med en granatkastare, måste du alltid slå ett Träffbestämningsslag för att se var granaten landar. För en attack med sikting är detta alltid en svart tärning; för vanliga attacker är det två svarta tärningar. För varje miss får den spelare som blir beskjuten flytta granaten en ruta i valfri riktning.

Skadetärningarna beror på granatens speldata:

MAXIMAL SKADA FÖR GRANATEN	ANTAL TÄRNINGAR
4 eller mindre	1
5–9	2
10–15	3
16 eller mer	4

#TO	FÄRG PÅ TÄRNINGARNA
1T3	vita
1T4	röda
1T6	svarta

Splitterytan är densamma som i rollspelet. Angränsande rutor träffas av ett snäpp sämre tärningar, och figurer två rutor bort träffas av vita tärningar, förutsatt att Splitterytan är 2 och #TO är 1T6 (=svarta tärningar i explosionsrutan).

För handgranater som man kastar, gör träffberäkningsslag precis som för Brainbusters i de vanliga reglerna i *Domedagens hjältar*. Beräkna granatens attacktärningar som vanligt (en Brainbuster har «Skada: 1T10»; «#TO: 1T6» och «SY: 1»).

FÖRFLYTTNING & HANDLINGAR

Antalet handlingar du får göra per stridsrunda och det antal steg du får per förflyttningshandling är exakt samma som i rollspelet (använd stridsvärdena «Rörelseförmåga» och «Handlingar per runda»).

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR

Som generell regel kan sägas att endast en färdighet med ett FV på minst 15 avspeglar sig som en särskild förmåga.

FÖRFLYTTNINGBONUSAR. Färdigheten Överlevnad kan sänka dina förflyttningskostnader för vissa terrängtyper. Med ett FV på 15 eller mer i Överlevnad djungel sänks din förflyttningskostnad i djungel med 1; med ett FV på 15 eller mer i Överlevnad berg sänks din förflyttningskostnad i kullar med 1 och det kostar inget extra att «Gå upp på kulle».

MEDICIN. Om ditt FV i Medicin är 15 eller mer har du samma särskilda förmåga som medicen i Blood Berets.

PARERA. Högt FV i denna färdighet ger dig en bonus på Rustningsslaget när du blir anfallen i närstrid: 15–20: en vit; 21–25: en röd; 26+: en svart.

LEDARSKAP OCH KOMMANDON. Baseras på ditt FV i färdigheten Militär taktik mindre förband.

FV	LEDARSKAPSTÄRNINGAR OCH KOMMANDON
15	2 vita ledarskapstärningar
16	2 röda
17	3 vita
18	3 röda
19	2 svarta
20	3 svarta
21–25	3 svarta; 1 Kommando/runda
26–30	3 svarta; 2 Kommandon/runda
31+	3 svarta; 3 Kommandon/runda

BONUSTÄRNINGAR

Plocka bland de bonusar som anges här och i vanliga reglerna i *Domedagens hjältar*. De flesta hör direkt samman med en viss terrängtyp eller ett visst slags attack. Andra beror på en speciell utrustningsdetalj eller en särskild förmåga.





SPECIALREGLER

En Blood Berets-grupp består av en sergeant, två soldater samt en medic. Varje gruppmedlem har tre handlingar per runda och får fyra steg per förflyttningshandling. Gruppen kan inte ta emot extrahandlingar från andra gruppers Klanhövdingar, men den kan ta emot Kommandon från en Kommendör.

Genom att använda en handling kan en soldat använda sin scanner. Om det lyckas får han exakt avstånd och riktning till ett mål som han själv väljer, vilket ger honom en rejäl attackbonus (fungerar endast i eldstridsattacker).

En figur som elimineras med en enda träff (t. ex. om en figur träffas av tre träffar, och hans rustningsslag bara ger två träffar) tas inte bort från spelplanen. I stället lägger man omkull honom i sin ruta, medvetslös och döende. Om medicen går in i en angränsande ruta och spenderar sammanlagt tre handlingar i följd på Första hjälpen, läks den liggande figuren och får fortsätta striden som vanligt. Denna regel gäller samtliga imperial-figurer så länge medicen finns på spelplanen.

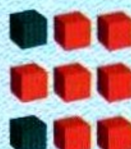
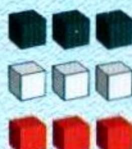
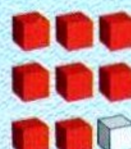
Medvetslösa figurer kan anfallas, och anfallaren får då en attackbonus på två svarta tärningar. Om den medvetslöse anfalls i närstrid elimineras han automatiskt.

Medicen och sergeanten har Chainripper-svärd som fungerar som Violatorsvärd.

BLOOD BERETS™

Blood Berets har blivit berömda i hela solsystemet genom både långfilmer och värvningsannonser. Gradbeteckningen och IAF-emblemet bärs på vänster axel av alla gruppbefäl, och Blood Berets använder det allmänna emblemet för «special forces» på den andra axeln. Smörjan av bläck och motorolja som syns på kinderna är till för att förhindra solreflexer och skall inte förväxlas med Wolfbanes krigsmålning.

BLOOD BERETS

	RUSTNING	NÄRSTRID	ELDSTRID	SÄRSKILD FÖRMÅGA
SERGEANT				Ledarskap
SOLDAT				Scannring
MEDIC				Första hjälpen

FÖRFLYTTNING		HANDLINGAR		HANDLINGAR	
Öppen terräng	1	Förflyttning	1	Attack med siktning	2
Djungel	1	Närstridsattack	1	Första hjälpen	3
Kullar	2	Eldstridsattack	1	Ledarskapsslag	0
Gå upp på kulle	+1	Eldskur	2	Omladdning	1
Gå över ruinvägg	+1	Mejning	2	Gå upp ur ståvärn	1
		Scannring	1		

SCANNRING: Slå 2 svarta tärningar. Två träffar = LYCKAD SCANNRING.

BONUSAR PÅ ANFALLSSLAGET

- Närstridsattack mot figur i ståvärn
- Eldskur
- Attack med siktning
- Eldstridsattack från toppen av en kulle
- Närstridsattack nedför toppen av en kulle
- Attack omedelbart efter lyckad scannring (endast eldstrid)
- Skjuter på medvetslös figur

BONUSAR PÅ RUSTNINGSSLAGET

- Anfallen över en ruinvägg (när- & eldstrid)
- I djungelruta (när- & eldstrid)
- Attackerad med mejning
- I ett ståvärn (endast eldstrid)
- Uppe på kulle (när- & eldstrid)
- Beskjuten uppifrån kulle
- Inuti byggnad (när- & eldstrid)

(SLUT PÅ AMMO: se de vanliga reglerna)







Golden Lions™

Klanen Murdochs specialförband Golden Lions känns lätt igen på det röd-grå-randiga Mars-kammot. Liksom inom alla IAF-enheter bär regementsofficerarna sina gradbeteckningar på både höger axel och på handlederna. På vänster axel syns det allmänna «special forces»-emblemet. Övrig standardutrustning är TR-145-interkommet, solbrillorna, karbinen Mk. 43 Intruder, en stridsoverall i läder och tajta gummihandskar för bästa grepp. Som regel används baskrar av alla officerare och alla medlemmar i «special forces».

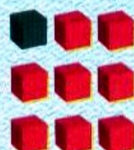
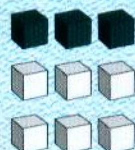
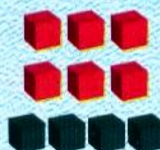
Specialregler

En Golden Lions-grupp består av en fanjunkare, två soldater samt en understödsspecialist. Varje gruppmedlem har tre handlingar per runda och får fyra steg per förflyttningshandling. Gruppern kan inte ta emot extrahandlingar från andra gruppers Klanhövdingar, men den kan ta emot Kommandon från en Kommendör.

Soldaterna har Plasma Intruders som kan skjuta såväl plasmaammunition som vanliga blykulor. Figurer som står i en angränsande ruta till ett mål träffas därför också, av en träff mindre än målet. Du kan inte skjuta eldskurar eller mejning med plasmaammunitionen.

Southpawen skjuter granater som anfaller med 4 svarta tärningar i den ruta där du träffar. Slå alltid ett träffbestämningsslag. Rutor som angränsar till träffrutan tar fyra röda tärningar i skada, och mål som befinner sig två rutor bort tar fyra vita tärningar i skada. Om du skjuter en eldskur, lägg till två attacktärningar i både träffrutan och rutorna runtomkring. En mejningsattack påverkar inte tärningarna, men rutorna runt omkring tar skada som vanligt. Man kan inte skjuta en eldskur eller mejning med siktning.



Golden Lions	Rustning	Närstrid	Eldstrid	Särskild förmåga
Fanjunkare				Ledarskap
Soldat				Plasma Intruders
Understödsspecialist				Southpaw

Förflyttning	
Öppen terräng	1
Djungel	2
Kullar	1
Gå upp på kulle	±0
Gå över ruinvägg	+1

Handlingar	
Förflyttning	1
Närstridsattack	1
Eldstridsattack	1
Eldskur	2

Handlingar	
Attack med siktning	2
Mejning	2
Ledarskapsslag	0
Omladdning	1
Gå upp ur stävärn	1

Träffbestämning Southpaw: Attack med siktning / Utan siktning

Bonusar på anfallsslaget	
Närstridsattack mot figur i stävärn	
Eldskur	
Eldskur med Southpaw	
Attack med siktning	
Eldstridsattack från toppen av en kulle	
Närstridsattack nedför toppen av en kulle	

(SLUT PÅ AMMO: se de vanliga reglerna)

Bonusar på rustningsslaget	
Anfallen över en ruinvägg (när- & eldstrid)	
I djungelruta (när- & eldstrid)	
Attackerad med mejning	
I ett stävärn (endast eldstrid)	
Uppe på kulle (när- & eldstrid)	
Beskjuten uppifrån kulle	
Inuti byggnad (när- & eldstrid)	





32. SKYTTEGRAVSBATALJONEN™

32. skyttegravsbataljonens emblem är en stiliserad vit skyttegrav. Ursprungligen vette öppningen åt höger som i bokstaven «E», men under Hellhole Ridge-offensiven började Capitol-styrkor uppträda i erövrade rustningar och Imperial-soldaterna vände sina axelskydd för att kunna skilja vän från fiende. Ryggsäcken innehåller allt som krävs för två veckors skyttegravstjänst, den buteljgröna skottsäkra trenchcoaten skyddar mot kyla, regn och kulor. Gasmasken är Imperials standardutrustning vid uppträdande i områden som besmittats av den Mörka Legionen. Den lätta ksp:n Mk. XXIII Destroyer är också standard.









SPECIALREGLER

En grupp ur 32. skyttegravsbataljonen består av en sergeant, två infanterister och en ksp-skytt. Varje gruppmedlem har tre handling-ar per runda och får fyra steg per förflyttningshandling. Gruppen kan inte ta emot extrahandlingar från andra gruppers Klanhövdingar, men den kan ta emot Kommandon från en Kommendör.

Genom att spendera tre handlingar kan en infanterist ordna skydd i den ruta han står, om han befiner sig i öppen terräng. Skyddet fungerar som ett stävärn (lägg dit en stävärns-markör i rutan). När infanteristen går därifrån, finns skyddet kvar och kan användas av andra figurer.



32. SKYTTEGRAVS-BATALJONEN	RUSTNING	NÄRSTRID	ELDSTRID	SÄRSKILD FÖRMÅGA
SERGEANT				Ledarskap
INFANTERIST				Ordna skydd
KSP-SKYTT				Full Auto

FÖRFLYTTNING	
Öppen terräng	1
Djungel	2
Kulle	2
Gå upp på kulle	+1
Gå över ruinvägg	+1

HANDLINGAR	
Förflyttning	1
Närstridsattack	1
Eldstridsattack	1
Eldskur	2
Mejning	2
Full Auto	3

HANDLINGAR	
Attack med siktning	2
Ordna skydd	3
Ledarskapsslag	0
Omladdning	1
Gå upp ur stävärn	1

(SLUT PÅ AMMO: se de vanliga reglerna)

BONUSAR PÅ ANFALLSSLAGET

- Närstridsattack mot figur i stävärn
- Eldskur
- Full auto
- Attack med siktning
- Eldstridsattack från toppen av en kulle
- Närstridsattack nedför toppen av en kulle

BONUSAR PÅ RUSTNINGSSLAGET

- Anfallen över en ruinvägg (när- & eldstrid)
- I djungelruta (när- & eldstrid)
- Attackerad med mejning
- I ett stävärn (endast eldstrid)
- Uppe på kulle (när- & eldstrid)
- Beskjuten uppifrån kulle
- Inuti byggnad (när- & eldstrid)



THE WOLFBANES™

Det mest utmärkande draget i en Wolfbanes utstyrsel är förbandsinsigniat (på höger axelskydd) och pälsmanteln. Nedan beskrivs Sean Gallagher, Klanhövding och Kommendör i Wolfbanes. Gallaghers bär av tradition björnpälsar, men varg, räv, blåräv och hermelin förekommer i andra grupper. Färgerna på de härdade läderhandskarna, knä– och armbågsskydden i kevlarit och stridskängorna är individuella för varje grupp. Seans svärd är en familjeklenod, «Runstaven». Endast Klanhövdingar är berättigade att använda blå stridsmålning.

SPECIALREGLER

Sean Gallagher kan fungera antingen som en Klanhövding (används då precis som vanligt; ignorera de regler för Kommandon som ges här) eller som en Kommendör. I så fall är han inte längre del av någon grupp, utan använder en egen initiativbricka (du kan i så fall byta ut Klanhövdingen i Gallagher-gruppen mot någon annan). Sean har tre handlingar per stridsrunda och får fyra steg per förflyttningshandling. Han får dessutom utdela två kommandon varje gång hans initiativbricka dras.

Kommandon delas ut av Kommendörer och ska inte blandas ihop med extrahandlingar, som delas ut av Klanhövdingar. Ett kommando kan ges till vilken figur som helst inom sex rutor och detta fungerar exakt som om denne skulle få en extrahandling. Om kommandot däremot ges till en Klanhövding (eller en annan figur med den särskilda förmågan Ledarskap), får denne göra ett Ledarskapsslag i stället för en handling (detta Ledarskapsslag fungerar precis som normalt). En Klanhövding kan inte ta emot mer än ett kommando i en och samma stridsrunda. En annan Kommendör (eller en annan figur med den särskilda förmågan Kommando) kan ta emot ett kommando, men han får själv bara utdela kommandon när han drar sin initiativbricka. Om Sean ger ett kommando till sig själv, gör han helt enkelt en vanlig extrahandling.

Wolfbane-utfallet går till precis som en nekromutants skalpell-utfall.

Seans svärd fungerar som ett Violatorsvärd. Om han använder det i ett Wolfbane-utfall blir det ett av de mest kraftfulla vapnen på hela spelplanen.

SEAN GALLAGHER™



	RUSTNING	NÄRSTRID	ELDSTRID	SÄRSKILD FÖRMÅGA
SEAN GALLAGHER				2 Kommandon / runda

FÖRFLYTTNING		HANDLINGAR		HANDLINGAR	
Öppen terräng	1	Förflyttning	1	Mejning	2
Djungel	2	Närstridsattack	1	Wolfbane-utfall	3
Kullar	1	Eldstridsattack	1	Ledarskapsslag	0
Gå upp på kulle	±0	Eldskur	2	Omladdning	1
Gå över ruinvägg	+1	Attack med siktning	2	Gå upp ur ståvärn	1

(SLUT PÅ AMMO: se de vanliga reglerna)

BONUSAR PÅ ANFALLSSLAGET
Närstridsattack mot figur i ståvärn
Eldskur
Attack med siktning
Eldstridsattack från toppen av en kulle
Närstridsattack nedför toppen av en kulle
Wolfbane-utfall

BONUSAR PÅ RUSTNINGSSLAGET
Anfallen över en ruinvägg (när- & eldstrid) ( )
I djungelruta (när- & eldstrid)
Attackerad med mejning
I ett ståvärn (endast eldstrid)
Uppe på kulle (när- & eldstrid)
Beskjuten uppifrån kulle
Inuti byggnad (när- & eldstrid)
Anfallen i närstrid

PÅ DEN TIDEN, DÅ DE TRE FÖRSTA KORPORATIONERNA — CAPITOL, BAUHAUS OCH MISHIMA — REDAN ERÖVRAT DET MESTA AV SOLSYSTEMET OCH GJORT DET TILL SIN EGENDOM SLÖT SIG ETT ANTAL KLANER SAMMAN TILL ATT BLI DEN FJÄRDE AV DESSA ALLOMFATTANDE MAKTER: IMPERIAL.

DENNA NYA KLART STRÅLANDE STJÄRNA KASTADE NYFIKENHETENS LJUS UT I INTIGHETENS MÖRKER, OCH MAN FANN DEN TIONDE PLANETEN NERO OCH UTESTÄNGANDETS FÖRSTA SIGILL, SOM DE BRÖT GENOM SIN BLOTTA NÄRVARO, OCH LÖSGJORDE DEN MÖRKA SJÄLEN PÅ EN SORGLÖS MÄNSKLIGHET.

ALLTSEDAN DESS HAR KLANERNA OFÖRTRUTET KRIGAT MOT ONDSKAN FRÅN BORTOM DIT VÅR SOLS VARMA STRÅLGLANS NÅR. MEN DERAS HÄNGIVENHET TILL SLAGFÄLTET HAR UPPTAGITS AV ANDRA STRIDER: DRABBNINGAR MED DE ANDRA KORPORATIONERNA, OCH TILL OCH MED KRIG KLANERNA EMELLAN — DEN BITTRA FEJDEN — OCH DEN PÅFÖLJANDE STORA FÖRBITTRINGEN.

MEN NU ÄR TIDEN KOMMEN ATT LÄGGA DESSA SMÅAKTIGA STRIDIGHETER ÅT SIDAN, FÖR ATT ENAS KRING HENNES HÖGVÖRDIGHET MOT DET STORA MÖRKRET.

DET ÄR EN TID FÖR HJÄLTAR.

Upplev asteroidbältets mysterier, makten hos de ärevördiga klanerna, Hennes Högvördighets strålglans, «The Young Guards» ära, hemligheterna hos Imperial Security Command, den okuvliga styrkan hos Blood Berets, eldkraften hos «Mega-Chargern», det vilda bärsärkaraseriet hos Wolfbanes och spänningen i «Frihetens förkämpar», ett snabbt och hemlighetsfullt äventyr. Förutom en detaljerad beskrivning av själva megakorporationen innehåller «Imperial» regler för hur du skapar din egen Imperial-klansman, mer regler för rymdfart, en beskrivning av asteroiden Victoria, mer vapen, mer färdigheter, mer regler och mycket annat för både spelare och spelledare.

OBS: För att kunna använda «Imperial» måste du ha tillgång till «Mutant Chronicles™ Rollspelet».

Framsida: Hennes Högvördighet står omgiven av två Young Guards, en hemlig agent ur FOXHOUND och en soldat ur Wolfbanes lätta kavalleri.


ISBN 91-7898-253-7
9 789178 982530
001-2607

